

KREATIVITAS DITINJAU DARI *SENSE OF HUMOR*
(Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden
Intan Lampung)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Oleh:

YOGI PRATAMA

1431080190

Program Studi : Psikologi Islam

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440/2019 M**

KREATIVITAS DITINJAU DARI *SENSE OF HUMOR*
(Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden
Intan Lampung)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Oleh:

YOGI PRATAMA

1431080190

Program Studi : Psikologi Islam

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440/2019 M**

ABSTRAK

Kreativitas Ditinjau dari *Sense of Humor*

(Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung)

Yogi Pratama

Tidak dapat dipungkiri, setiap pemecahan masalah berhubungan dan melibatkan proses kreatif. Individu yang kreatif mampu untuk menciptakan gagasan-gagasan dan ide baru. Kreativitas menurut Munandar yaitu proses yang muncul dari fleksibilitas, orisinalitas dan kelancaran dalam berpikir. Faktor yang mempengaruhi kreativitas salah satunya yaitu humor. Tekanan dalam menghadapi permasalahan dan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar dapat diatasi menggunakan humor, sehingga mampu memberikan dorongan untuk mengeluarkan ide-ide dan gagasan yang kreatif untuk mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. Semakin tinggi tingkat *sense of humor*, maka semakin tinggi pula tingkat kreativitasnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung dengan jumlah populasi keseluruhan sebanyak 592 mahasiswa. Peneliti mengambil 40 sampel atau 6,76% dari jumlah populasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu teknik *purposive sampling*, dengan kriteria 1) mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. 2) Laki-laki dan Perempuan yang memiliki humor. Hanya subjek yang memiliki humor yang berkesempatan untuk dijadikan sampel. Pengukuran *sense of humor* menggunakan *Multidimensional Sense of Humor Scale* (MSHS), sedangkan pengukuran kreativitas menggunakan Skala Kreativitas. Analisis data menggunakan korelasi *product moment*, karena bertujuan menguji hubungan dari dua variabel, yaitu variabel bebas *sense of humor* dan variabel terikat kreativitas.

Berdasarkan hasil dari analisis data, menunjukkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas berkorelasi. Tingkat koefisien korelasi $r_{xy} = 0,785$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa *sense of humor* berhubungan dengan kreativitas pada mahasiswa.

Kata kunci : *Sense of Humor* dan Kreativitas



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Kreativitas Ditinjau dari Sense of Humor**
(Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Raden Intan Lampung)
Nama : **Yogi Pratama**
NPM : **1431080190**
Program Studi : **Psikologi Islam**
Fakultas : **Ushuluddin dan Studi Agama**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasah
Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. M. Nursalim Malay, M.Si

Nugroho Arief Setiawan, M.Psi., Psikolog

Mengetahui
Ketua Prodi Psikologi Islam

Drs. M. Nursalim Malay, M.Si

NIP.1963010119990310001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **KREATIVITAS DITINJAU DARI SENSE OF HUMOR**. Disusun oleh **YOGI PRATAMA**. NPM : **1431080190**. Prodi: **PSIKOLOGI ISLAM**. Fakultas : **USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal : **Jumat/28 Desember 2018**

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : **Drs. Ahmad Bastari, MA**

Sekretaris : **Intan Islamia, M.Sc**

Penguji Utama : **Dra. A. Retno Riani, M.Si**

Penguji Pendamping I : **Drs. M. Nursalim Malay, M.Si**

Penguji Pendamping II : **Nugroho Arief Setiawan, M.Psi**

DEKAN

Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Dr. H. Arsyad Sobby Kesuma, Lc, M.Ag
NIP. 195808231993031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Mengenai *Transliterasi* Arab-Latin ini digunakan sebagai pedoman Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut :

1. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ذ	Dz	ظ	Zh	م	M
ب	B	ر	R	ع	‘ (Koma terbalik di atas)	ن	N
ت	T	ز	Z			و	W
ث	Ts	س	S	غ	Gh	ه	H
ج	J	ش	Sy	ف	F	ء	` (Apostrof, tetapi tidak dilambangk an apabila terletak di awal kata)
ح	<u>H</u>	ص	Sh	ق	Q		
خ	Kh	ض	Dh	ك	K		
د	D	ط	Th	ل	L	ي	Y

2. Vokal

Vokal Pendek		Contoh	Vokal Panjang		Contoh	Vokal Rangkap	
ـَ -----	A	جَدَلْ	ا	Â	سَارَ	يُ... -----	Ai
ـِ -----	I	سَدِلْ	ي	Î	قِيلَ	وُ... -----	Au
و -----	U	ذَكَرْ	و	Û	يَجُورَ		

3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata : Thalbah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

4. Syaddah dan Kata Sandang

Dalam transliterasi, tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata : Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang “al”, baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya : al-Markaz, al-Syamsu.

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yogi Pratama

NPM : 1431080190

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Kreativitas Ditinjau dari *Sense of Humor*** (Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung)” merupakan hasil karya peneliti dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 19 Nopember 2018

Yang Menyatakan,



Yogi Pratama

1431080190

MOTTO

Allah dulu, Allah lagi, Allah terus.

(Ust. Yusuf Mansur)

Tidak ada yang sia-sia selama dilakukan dengan ikhlas

(Andrews E. A. Wijaya)

Belajar menjadi orang yang bermanfaat karena Khoirunnas

anfa'uhum linnaas

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur, cinta dan rasa sayang, kupersembahkan karya kecilku untuk:

- 1) Ayahanda Tercinta “Supratikno dan Ibunda Tersayang Suparsih”
- 2) Adikku tersayang “Cahaya Bimantara”.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Yogi Pratama, dilahirkan di Lampung Tengah pada tanggal 19 November 1995. Anak pertama dari dua bersaudara, dengan ayah yang bernama Supratikno dan ibu yang bernama Suparsih. Untuk pertama kali menempuh pendidikan di:

1. SD Negeri 1 Bumi Setia, Lulus tahun 2008
2. SMP Negeri 1 Seputih Mataram, Lulus tahun 2011
3. SMA Negeri 1 Seputih Mataram, Lulus tahun 2014

Pada tahun 2014 terdaftar sebagai salah satu mahasiswa pada program S1 Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tidak lupa Shalawat dan Salam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi yang berjudul “Kreativitas Ditinjau dari *Sense of Humor*” ini sangat dimungkinkan memiliki kekurangan dalam berbagai hal karena pengetahuan dan pengalaman penulis masih terbatas. Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak secara moril maupun materil. Ucapan terima kasih setulusnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri., M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. H. Arsyad Sobby Kesuma, Lc. M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. M Nursalim Malay, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam dan Ibu Annisa Fitriani, S.Psi, MA selaku Sekretaris Jurusan Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa membantu dan tanggap terhadap kesulitan-kesulitan mahasiswa dari semester awal hingga semester akhir.
4. Bapak Suhandi, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan terkait perkuliahan.

5. Bapak Drs. M Nursalim Malay, M.Si selaku Pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran, dan keikhlasan serta memberikan arahan yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Nugroho Arief Setiawan, M.Psi.,Psikolog selaku Pembimbing II yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi motivasi, doa serta kepercayaan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Islam yang telah memberikan ilmu dan mangajarkan banyak hal yang bermanfaat, serta seluruh karyawan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama yang telah membantu proses administrasi dalam penelitian ini.
8. Mr. Susanto Dikun. Trimakasih atas semua motivasi dan dukunganya yang telah diberikan.
9. Keluarga Besar Alm. Ahmad Djuri dan Supono, yang selalu memberikan nasehat kepada cucu-cucunya.
10. Seluruh mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi menjadi subjek penelitian.
11. Seluruh Keluarga Besar HMI Komisariat Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
12. Seluruh Keluarga Besar UKM Pencak Silat Perisai Diri UIN Raden Intan Lampung
13. Seluruh Karyawan PT. MNC Sky Vison Bandar Lampung.

14. Seluruh teman-teman psikologi angkatan 2014 yang telah membantu dan belajar bersama selama kuliah, serta telah memberikan kenangan indah yang tak terlupakan kepada peneliti.
15. Semua pihak yang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama studi di UIN Raden Intan Lampung maupun dalam proses penyelesaian skripsi.

Akhir kata, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, atas bantuan dan dukungan kepada peneliti selama studi hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas kebaikan yang telah diberikan. *Aamiin.*

Bandar Lampung, 19 Nopember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERAASI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kreativitas.....	9
1. Pengertian Kreativitas.....	9
2. Ciri-ciri Individu Kreatif.....	12
3. Aspek-aspek Kreativitas	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	14

5. Tahap-tahap Proses Kreativitas	16
6. Tipe Kreativitas	17
7. Kreativitas dalam Perspektif Islam	18
B. <i>Sense of Humor</i>	20
1. Pengertian Humor	20
2. Pengertian <i>Sense of Humor</i>	21
3. Aspek-aspek <i>Sense of Humor</i>	22
4. Faktor-faktor <i>Sense of Humor</i>	22
5. Jenis-jenis Humor	23
6. <i>Sense of Humor</i> dalam Perspektif Islam	24
C. Hubungan <i>Sense of Humor</i> dengan Kreativitas	26
D. Kerangka Berpikir	28
E. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel Penelitian	31
B. Defenisi Operasional	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Metode Pengumpulan Data	46
E. Validitas dan Reliabilitas	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	
A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian	42
1. Orientasi Kancan Penelitian	42
2. Persiapan Penelitian	44
a. Persiapan Administrasi	44
b. Persiapan Alat Ukur	44

B. Pelaksanaan Penelitian.....	47
C. Hasil Penelitian.....	48
1. Dekripsi Subjek Penelitian	48
2. Uji Asumsi	52
a. Uji Normalitas.....	52
b. Uji Linearitas	53
3. Uji Hipotesis	54
D. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Variabel Independen dan Variabel Dependen.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Daftar Anggota Populasi.....	34
Tabel 2. Mahasiswa yang Mempunyai Humor	36
Tabel 3. Skor Skala <i>Likert</i>	37
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Kreativitas.....	38
Tabel 5. Skor Skala <i>Likert</i>	39
Tabel 6. <i>Blue Print MSHS</i>	39
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Skala Kreativitas	46
Tabel 8. <i>Blue Print</i> Skala Kreativitas (Setelah Uji Coba).....	47
Tabel 9. Daftar Sampel Penelitian	48
Tabel 10. Deskripsi Usia dan Jenis Kelamin Subjek Penelitian	49
Tabel 11. Deskripsi Suku Bangsa dan Semester Subjek Penelitian.....	49
Tabel 12. Deskripsi Prodi dan Semester Subjek Penelitian	50
Tabel 13. Deskripsi Data Penelitian.....	51
Tabel 14. Kategorisasi Nilai Variabel Kreativitas	51
Tabel 15. Kategorisasi Nilai Variabel <i>Sense of Humor</i>	52
Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 17. Uji Linieritas Kreativitas dan <i>Sense of Humor</i>	54
Tabel 18. Hasil Korelasi Kreativitas dengan <i>Sense of Humor</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Skala

Lampiran II. Data Uji Coba

Lampiran III Hasil Data Penelitian

Lampiran IV. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas

Lampiran V. Hasil Uji Normalitas

Lampiran VI. Hasil Uji Linieritas

Lampiran VII. Hasil Korelasi Product Moment

Lampiran VIII. Hasil Statistik Deskriptif

Lampiran IX. Perizinan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah menciptakan manusia dengan wujud yang paling sempurna, dengan diberikan kemampuan kognitif yang berupa akal untuk berpikir. Proses kognitif atau proses intelek manusia merupakan proses psikologis yang didalamnya melibatkan proses memperoleh, menyusun, dan menggunakan pengetahuan, serta kegiatan mental seperti berpikir, menimbang, mengamati, mengingat, mensintesis, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan permasalahan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Definisi *intellect* menurut Piaget yaitu akal budi berdasarkan aspek kognitifnya, khususnya proses yang lebih tinggi (Ali & Asrori, 2006). *Intelligence* atau intelegensi menurut Piaget diartikan sama dengan kecerdasan, yaitu seluruh yang berhubungan dengan kemampuan mental yang kompleks yaitu berpikir, mempertimbangkan, mensintesis, menganalisa, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan. Pengertian intelegensi menurut Terman (dalam Walgito, 2010) sebagai *ability* yang berhubungan dengan hal-hal yang konkrit dan *ability* yang berkaitan dengan hal-hal yang abstrak, sedangkan menurut Shalahudin (dalam Ali & Asrori, 2006) menjelaskan bahwa "intelek" adalah akal budi atau intelegensi yang dimaksud kemampuan untuk meletakan keterkaitan dari proses berpikir.

Penelitian yang dilakukan oleh Stanberg yang berhubungan dengan perilaku individu yang dianggap intelegen memberikan hasil bahwa karakteristik intelegensi dapat terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kemampuan memecahkan masalah secara praktis, keseimbangan dan integrasi intelektual, dan intelegensi kontekstual (Suharman, 2005). Woolfolk (dalam Yusuf, 2006) berpendapat bahwa intelegensi menurut teori-teori lama meliputi tiga pengertian, yaitu (1) kemampuan untuk belajar; (2) keseluruhan pengetahuan yang diketahui; dan (3) kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan kondisi atau lingkungan pada umumnya.

Stanberg (dalam Suharman, 2005) menambahkan, beberapa dimensi dalam perilaku intelegensi yang digunakan dalam pemecahan masalah secara praktis, meliputi berbagai hal, yaitu 1) cenderung melihat keterkaitan tujuan dan menyelesaikannya; 2) memiliki kemampuan dalam mengubah arah dan menggunakan prosedur lain; 3) dapat membedakan dengan baik antara jawaban benar dan salah; 4) mempunyai rasionalisasi; 5) memandang masalah atau situasi untuk memecahkannya dengan kemampuan yang unik; 6) dapat menerapkan pengetahuan untuk menganalisis masalah-masalah yang bersifat khusus; dan 7) memiliki pikiran logis.

Berkaitan dengan kehidupan manusia, tidak dipungkiri berbagai alternatif penyelesaian masalah sangat berkaitan dengan proses kreatif. Individu yang kreatif mampu menghasilkan gagasan-gagasan ataupun ide-ide yang baru. Tahapan-tahapan yang berkaitan dengan kreativitas digunakan manusia dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Ditinjau dari kehidupan dari sisi

manapun, kebutuhan akan kreativitas sangat terasa. Kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup. Kita menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang kesehatan, politik, budaya sosial maupun bidang yang lainnya. Fleksibilitas individu dituntut untuk cepat berubah dan menyesuaikan dengan segala situasi yang ada. Tindakan, pemikiran dan sikap dengan gaya lama bisa jadi kurang efektif dengan perkembangan zaman saat ini. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dan juga memungkinkan manusia guna meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Munandar (2009), kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan informasi yang sudah ada dan dikenal sebelumnya, yaitu dari pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh seseorang dalam kehidupannya baik itu dilingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Torrance memberi pengertian kreativitas merupakan suatu proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan maupun kesulitan-kesulitan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan (Ali & Asrori, 2006).

Definisi Kreativitas menurut Munandar (dalam Ali & Asrori, 2006) kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan keluwesan, kelancaran dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Individu kreatif cenderung senang mencari pengalaman baru, memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, selalu ingin tahu, menyukai tugas-

tugas yang majemuk, memiliki rasa humor, berani mengutarakan pendapat dan keyakinan, dan sebagainya.

Ada beberapa alasan bahwa kreativitas menjadi begitu bermakna dalam kehidupan menurut Munandar (1999). Pertama, menurut Maslow dengan berkreasi seseorang mampu mengaktualisasikan dirinya sebagai bagian kebutuhan pokok tertinggi dalam kehidupan. Kedua, Guilford (dalam Munandar, 1999) mengemukakan, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan untuk penyelesaian masalah, namun merupakan bentuk pemikiran yang kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, karena dalam pendidikan formal di sekolah. Ketiga, dengan bersibuk diri secara kreatif mampu memberikan manfaat bagi diri seseorang dan lingkungannya. Keempat, bahwa dengan kreativitas berpotensi untuk meningkatkan kualitas hidupnya untuk mencapai kesejahteraan dan kejayaan hidupnya. Adapun Clark (dalam Ali & Asori, 2006) berpendapat ciri-ciri kreativitas yaitu, pribadi yang disiplin, memiliki kemandirian, cenderung menentang otoritas, fleksibel, suka berpetualang, mampu menyesuaikan diri, mempunyai rasa ingin tahu, kemampuan berpikir divergen, mempunyai rasa humor dan sebagainya.

Berkaitan dengan hal ini peneliti menemukan beberapa mahasiswa UIN Raden Intan Lampung yang berada di Fakultas Ushuluddin dan studi Agama menyatakan seringkali merasa kurang kreatif dan tidak percaya diri pada saat berinteraksi dengan dosen dilingkup perkuliahan. Terlebih ketika berhadapan dengan dosen, berbicara didepan umum, menyampaikan pendapat saat diskusi,

dan sulit untuk berkomunikasi dengan baik. Hal ini mempengaruhi dalam pengembangan kemampuan kreativitas.

Mahasiswa dituntut mempunyai kreatifitas yang tinggi mulai dari memunculkan ide-ide kreatif, gagasan atau pendapat dan cara berfikir yang fleksibel dengan harapan ketika dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mampu menerima tantangan yang diberikan oleh dosen. Dosen terkadang memberikan pertanyaan-pertanyaan mahasiswa sebagai bentuk stimulus dengan tujuan mengetahui seberapa jauh respon mahasiswa paham dengan apa yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang ciri-ciri kreativitas adalah penelitian yang dilakukan oleh karimah (2007) tentang hubungan kemandirian, kepercayaan diri dengan kreativitas verbal, menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kemandirian dan kepercayaan diri dengan kreativitas verbal. Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan respon sebagian mahasiswa ketika berada di dalam perkuliahan kurang menunjukkan sisi kreatif. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan berupa pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Sebagian mahasiswa kurang mampu dan aktif dalam berpendapat pada saat diskusi maupun berbicara didepan umum.

Menurut Martin & Lefcourt (dalam Whisonant, 1998) menyatakan humor sebagai bentuk frekuensi dimana seorang dapat tersenyum, tertawa, dan menunjukkan kebahagiaan dalam berbagai kondisi. Humor dapat mengubah perseptual kognitif secara tepat pada kerangka berpikir, mengubah sudut pandang

seseorang, mengubah hal-hal yang negatif menjadi positif O'connel (dalam Parman, 2013). Pada saat individu bisa menemukan kelucuan dari sebuah permasalahan, artinya individu yang bersangkutan telah berusaha melihat kembali permasalahan tersebut dengan sudut pandang yang membuatnya lebih nyaman sehingga peluang untuk mendapatkan jalan keluar yang tepat semakin banyak. Istilah *sense of humor* merujuk pada kemampuan seuntuk tertawa atau tergelitik, melihat segi kejenakaan dalam hidup, dan merespon situasi sebenarnya dengan humor (Mc.Ghee, dkk, dalam Hartanti, 2008).

Sense of humor adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan humor sebagai bentuk cara menyelesaikan masalah, kemampuan menghargai atau menanggapi humor dan ketrampilan menciptakan humor Hartanti & Raharju (dalam Parman, 2013). Eksperimen yang dilakukan oleh Isen, Daubman & Nowicki (dalam Whisonant, 1998) menunjukkan perkembangan kreativitas berpikir dapat diabantu dengan humor. Kelompok eksperimen yang diminta untuk menonton film komedi mampu melakukan pemecahan masalah yang lebih baik dari pada komedi kontrol.

Mahasiswa yang mempunyai *sense of humor* dapat dilihat dari kemampuannya dalam menciptakan humor dan mencairkan suasana yang kaku pada saat didalam perkuliahan ataupun kegiatan diluar perkuliahan, kemampuannya dalam mengkaitakan dan menanggapi informasi yang diterima dengan sesuatu yang lucu, dan menangkap nilai humor yang disampaikan orang lain mampu menciptakan tawa dan bahagia. *Sense of humor* juga mampu mengurangi

ketegangan pada saat dihadapkan dengan permasalahan dalam suatu situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan pengamatan diperkuliahan, peneliti menemukan beberapa mahasiswa di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung mempunyai *sense of humor*, yang dapat dilihat dari kemampuannya menanggapi humor, menciptakan humor, dan menggunakan humor dalam menghadapi masalah disituasi sulit. Hasil pengamatan ketika didalam perkuliahan mereka mampu melontarkan kata-kata lucu dengan tujuan untuk mencairkan suasana yang tegang, dan mengutarakan ide-ide dan gagasan dalam bentuk pendapat saat diskusi dan tanya jawab. Namun, disisi lain mahasiswa yang memiliki *sense of humor* ketika dihadapkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh dosen dalam proses perkuliahan, mereka ada juga yang kurang kreatif untuk menemukan ide-ide maupun gagasan yang baru untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, mereka kurang mampu mengaktualisasikan dirinya ketika dihadapkan dengan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas pada saat diperkuliahan.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu, apakah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sense of humor* dengan kreatifitas pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.

C. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan kontribusi pada pengembangan bidang ilmu psikologi kepribadian dan psikologi perkembangan, sehingga dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa untuk mengetahui hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, dapat mengambil nilai-nilai positif dari *sense of humor* dan kreativitas mahasiswa.
- b. Bagi Dosen, dapat mengerti hubungan *sense of humor* dengan kreativitas pada mahasiswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Evans (dalam Munandar, 1999) mengemukakan pendapat, bahwa kreativitas merupakan ketrampilan dalam menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru dan menentukan berbagai kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah terekam, dalam pikiran. Moustakas berpendapat yang senada, mengarahkan pada pemikiran bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengatualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Amabile (dalam Suharman, 2005) menguraikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam mengkombinasikan informasi ataupun data yang diproses melalui proses kognitif untuk mencari ide-ide maupun gagasan yang orisinil atau baru untuk memecahkan suatu permasalahan dan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi gagasan-gagasan.

Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas didapatkan dari hasil interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan mereka berada, dengan

demikian perubahan lingkungan maupun individu dapat mengubah kemampuan kreativitas. Oleh karena itu, dengan terbukanya peluang berkreasi dari lingkungannya, maka akan memberikan motivasi terhadap seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebagian orang beranggapan kreativitas dapat diajarkan jika dihubungkan dengan bidang atau mata ajaran tertentu. Namun, pada kenyataannya kreativitas dapat diajarkan dalam konteks yang bebas, lepas dari bidang materi tertentu, atau dapat dilekatkan dengan bidang subjek khusus.

Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme Rogers (dalam Munandar, 1999). Bahkan banyak kemungkinan kreativitas akan muncul dalam diri seseorang ketika orang tersebut termotivasi untuk melakukan suatu perubahan, sehingga imajinasi atau ide yang mereka hasilkan akan diterapkan dan dikombinasikan sehingga menghasilkan sesuatu hal yang kreatif.

Artikel dari Anggun Prameswari (2009), menjelaskan beberapa teori-tentang kreativitas sebagai berikut:

- a. Rhodes, definisi kreativitas meliputi *Person, Process, Press, Product*. Keempat ini saling berhubungan, yaitu Pribadi (*Person*) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*Process*) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk (*Product*) kreatif.

- b. Clark Moustakis (1967), berpendapat kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu secara terpadu dalam keterkaitan dengan alam, diri sendiri, dan orang lain.
- c. Hulbeck (1945), tindakan kreatif muncul dari keunikan-keunikan keseluruhan dari kepribadian yang didapatkan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.
- d. Sternberg (1988), terdapat titik temu kreativitas yang khas antara tiga atribut psikologis, kognitif, intelegensi dan kepribadian/motivasi.
- e. Haefele (1962), kreativitas merupakan kemampuan memunculkan kombinasi dan gagasan-gagasan baru yang memiliki arti sosial.
- f. Baron (1969), menjelaskan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- g. Torrance (1988), kreativitas merupakan proses mengamati dan merasakan adanya permasalahan, dengan membuat dugaan, menilai dan menguji, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

Berdasarkan pendapat teori para ahli disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam menciptakan sesuatu yang bersifat baru maupun dengan kombinasi berbeda, yang didapatkan melalui pengalaman dan imajinasi yang menjurus pada pemecahkan masalah secara kritis dan menghasilkan ide-ide dan gagasan yang bersifat original, serta mengembangkan sebaik mungkin untuk menciptakan hubungan antara individu dan lingkungannya dengan baik.

2. Ciri-ciri Individu Kreatif

Berikut adalah ciri- ciri dari kreativitas Menurut Munandar (1999) adalah:

- a. Rasa ingin tahu, kemauan dalam diri individu untuk mengetahui lebih banyak akan hal taermasuk, dorongan untuk mengajukan pertanyaan pada saat mendengar sesuatu yang baru hingga rasa keingin tahuan mereka terjawab.
- b. Imajinatif, individu memiliki kemampuan menerapkan, memperagakan dan membayangkan segala sesuatu yang tidak atau belum pernah terjadi sebelumnya. Sehingga individu ini berani dalam membuat sesuatu hal yang baru.
- c. Tertantang dengan kemajemukan, individu merasa termotivasi dalam mengatasi masalah baik masalah yang mereka anggap mudah ataupun sulit, sehingga mereka akan merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit dan akan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit sekalipun atau yang mereka anggap belum pernah hadapi.
- d. Berani mengambil resiko, individu ini tidak memiliki rasa takut akan kegagalan atau mendapatkan kritik dari orang lain. Mereka tidak akan ragu-ragu apabila dihadapkan pada ketidakjelasan atau hal-hal yang tidak konvensional.
- e. Sifat menghargai, individu memiliki rasa menghargai bimbingan dan pengarahan dari orang lain, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat diri sendiri yang sedang berkembang.

Munandar (1999) juga menjelaskan ciri-ciri lain yang dimiliki oleh pribadi kreatif, yaitu: mempunyai prakarsa, minat yang luas, mandiri dalam berpikir, ulet, penuh energi, percaya diri, berani dalam pendirian dan keyakinan. Pribadi kreatif

biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif dan orisinal yang mereka susun sudah dipikirkan secara matang, dengan mempertimbangkan permasalahan yang mungkin timbul dalam implikasinya Treffinger (dalam Munandar, 2004).

Rasa humor yang tinggi biasanya dimiliki oleh pribadi yang kreatif, dengan menggunakan berbagai sudut pandang dalam menyelesaikan masalah, dan mempunyai kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dihayalkan (Munandar, 1999). Karakteristik kreativitas menurut Piers (dalam Ali & Asrori, 2006) diantaranya memiliki dorongan, keterlibatan, rasa ingin tahu, ketekunan, tidak puas terhadap kemapanan, percaya diri, memiliki kemandirian, bebas mengambil keputusan, menerima diri sendiri, senang humor, memiliki intuisi, tertarik pada hal-hal yang kompleks, toleran terhadap ambiguitas, dan bersifat sensitif.

Berdasarkan penjabaran yang telah diutarakan oleh beberapa tokoh psikologi di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri dari pribadi yang kreatif adalah memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang dengan kemajemukan, mempunyai prakarsa, mempunyai minat yang luas, mandiri dalam berpikir, ulet, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, serta berani dalam pendirian dan keyakinan.

3. Aspek-aspek Kreativitas

Menurut Munandar (2012) terbagi menjadi empat aspek-aspek kreativitas, diantaranya adalah:

- a. Kelancaran berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide-ide dan gagasan secara cepat, spontan, dan mengutamakan kuantitas.
- b. Keluwesan berpikir, yaitu kemampuan dalam mengungkapkan berbagai ide, gagasan, jawaban, pertanyaan, melihat permasalahan dengan sudut pandang berbeda dan mampu menggunakan pendekatan atau cara pemikiran yang bervariasi.
- c. Elaborasi pikiran, yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan secara mendetail, dari ide-ide, objek dan situasi sehingga menjadi menarik.
- d. Originalitas, yaitu kemampuan dalam diri seseorang untuk menghasilkan gagasan asli yang berasal dari pemikiran sendiri.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek dari kreativitas meliputi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi pikiran, dan originalitas yang terdapat dalam diri seseorang.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Munandar (2012), menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dalam diri individu bersangkutan yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan kreativitas sehingga berpotensi kreativitas tersebut dapat dimunculkan. Daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu bersangkutan yang terdiri dari keamanan, kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis.

Penghargaan atau apresiasi, eksperimen dalam kegiatan yang kreatif dapat membantu terciptanya daya kreatif seseorang.

Selain itu (Munandar, 2004) juga menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Dacey pada tahun 1989 menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas pada kehidupan keluarga kreatif, sebagai berikut:

a. Faktor genetis versus lingkungan,

Peranan orang tua dalam cara pola asuh dan iklim keluarga terhadap anak sangat berpengaruh bagi kreativitas seorang anak.

b. Faktor Aturan perilaku

Kreatif anak akan muncul dalam keluarga yang tidak menentukan banyak aturan perilaku.

c. Masa kritis

Seseorang akan berpikir kreatif, imajinatif dan berani mengambil resiko saat bertindak apabila mengalami masa kritis dalam hidup mereka, karena bermacam-macam sebab citra dan mereka terbuka akan perubahan.

d. Humor

Tertawa, bercanda, saling berolok-olok bisa terjadi dalam keluarga yang kreatif. Mereka saling terbuka dan sering memberikan julukan unik atau nama panggilan lucu dan hanya dimengerti oleh mereka dan mampu memancing kelucuan.

e. Pengakuan dan pengetahuan diri,

Orang tua selalu memperhatikan tanda-tanda seperti pola pikiran khusus atau kemampuan memecahkan masalah sebelum anak mencapai usia tiga tahun dan berusaha untuk mendorong dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi anak.

f. Trauma

Sebagian teoritikus meyakini mengalami trauma masa anak adalah sebab utama munculnya kreatifitas, terutama pada penulis.

g. Bekerja keras,

Bekerja jauh lebih keras daripada teman sekolah mereka dan telah melakukan demikian saat pertama kali bersekolah.

Dapat disimpulkan faktor- faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan kreativitas adalah faktor internal dan eksternal. Begitupun dalam kehidupan keluarga yang kreatif terdapat fakto-faktor yang mempengaruhinya yaitu, genetis versus lingkungan, aturan prilaku, masa kritis, humor, pengakuan dan pengetahuan diri, trauma dan bekerja keras. Humor merupakan salah satu dari faktor-fakto yang mempengaruhi kreativitas dalam diri seseorang.

5. Tahap-tahap Proses Kreativitas

Menurut Wallas (dalam Satiadarma dan Waruwu, 2003) menjelaskan empat tahapan dalam berpikir kreatif:

- a. Tahap persiapan, adalah tahap peletakan dasar, berupa pengumpulan informasi, data-data, dan bahan-bahan untuk memecahkan masalah.

- b. Inkubasi, yaitu tahap individu melepaskan diri untuk sementara dari masalah, dalam arti secara tanpa sadar ”mengerami” permasalahan tersebut dalam alam pra sadar yang dapat berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa hanya dalam waktu singkat dan waktu lama.
- c. Iluminasi, yaitu tahap munculnya *insight*, tahap ini memunculkan berbagai cetusan ide-ide atau gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara kerja serta jawaban baru.
- d. Verifikasi, yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan kondisi yang sebenarnya (nyata). Ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas yang ada.

Berdasarkan proses kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa proses kreativitas terdiri tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi.

6. Tipe Kreativitas

Terdapat empat tipe kreativitas menurut Rowe (dalam Sita Astari, 2005) yaitu:

- a. Intuitif, yaitu mengandalkan pengalaman pada masa lalu mempunyai keinginan untuk maju tanpa membuat sesuatu yang belum pernah ada dan berfokus pada hasil.
- b. Inovatif, yaitu berkonsentrasi pada penyelesaian masalah, sistematis, dan mengandalkan data.

- c. Imajinatif, yaitu mampu memvisualisasikan peluang, artistik, senang menulis dan berpikir ”di luar kotak”
- d. Inspirasional, yaitu berfokus pada perubahan sosial dan rela berkorban untuk mencapai tujuan.

Sesuai dengan penjelasan tipe kreativitas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdiri dari empat tipe, yaitu intuitif, inovatif, imajinatif, dan inspirasional..

7. Kreativitas dalam Perspektif Islam

Menurut Treffinger (dalam Munandar, 2002) bahwa pribadi kreatif biasanya dalam bertindak lebih terorganisir, inovatif, produk orisinilnya dengan persiapan yang matang dan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Setiap individu diciptakan Allah dengan kelebihan serta kelemahan masing-masing, begitupun dengan tingkat kreatifitasnya. Syarat utama untuk menjadi pribadi kreatif adalah individu yang bisa menggunakan potensi jiwanya (akal, hati, nafsu) secara optimal dan positif. Orang-orang beragama (Islam) bila memiliki semangat yang kuat untuk berbuat sesuatu bagi diri dan masyarakatnya, serta menggunakan akal dan pikirannya membuka kemungkinan untuk menjadi pribadi kreatif.

Penjelasan yang disampaikan Nashori (dalam Nur'aeni, 2008) orang-orang yang beragama (Islam) akal dan Qalbunya selalu dipergunakan secara optimal dalam mengembangkan kreativitas dirinya. Individu tersebut memiliki wadah untuk belajar berbagai ilmu, memahami atau menyerap ilmu secara baik melalui kognitif spiritualnya. Firman Allah dalam (QS. Al-Alaq ayat 1-5), sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya: “bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Penjelasan dari ayat tersebut mengajarkan manusia supaya selalu mencari pengetahuan, semakin banyak kesempatan untuk memperoleh bermacam-macam pengetahuan maka tidak menutup kemungkinan semakin baik pula dasar untuk menjadi pribadi yang kreatif. Aktivitas kreatif yang berarti daya cipta merupakan salah satu sifat Allah, yaitu Maha Pencipta, yang digambarkan dalam (QS.Al-An’am ayat 102), sebagai berikut:

ذَٰلِكُمُ اللَّهُ رَبُّكُمْ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ خَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ فَاعْبُدُوهُ ۚ وَهُوَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ وَكِيلٌ ﴿١٠٢﴾

Artinya: “Itulah Allah, Tuhan kamu; tidak ada Tuhan selain Dia; Pencipta segala sesuatu, maka sembahlah Dia; dialah pemelihara segala sesuatu.”

Berikutnya, pada (QS. Yasin ayat 81) digambarkan juga, Allah adalah Maha Pencipta, yaitu:

أَوَلَيْسَ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ بِقَدِيرٍ عَلَىٰ أَنْ يَخْلُقَ مِثْلَهُمْ ۚ بَلَىٰ وَهُوَ الْخَلَّاقُ الْعَلِيمُ ﴿٨١﴾

Artinya: “Dan bukanlah (Allah) yang menciptakan langit dan bumi, mampu menciptakan kembali yang serupa itu (jasad mereka yang sudah hancur itu) ? Benar, dan Dia Maha Pencipta, Maha Mengetahui.

Penjelasan dari ayat tersebut adalah Allah pencipta segala sesuatu yang belum ada sebelumnya, sehingga menunjukan penciptaan yang bersifat original. Hal ini adalah salah satu definisi dari kreativitas yaitu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru.

B. *Sense of Humor*

1. Pengertian Humor

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, humor merupakan keadaan (cerita dan sebagainya) yang menghasilkan kejenakaan kelucuan dan menggelikan hati. Tterjemahan oleh Kartini dari kamus psikologi Chaplin humor diartikan sebagai sikap ramah tamah, menyenangkan, baik hati, dan sopan santun. Humor sebagai cara atau proses untuk membuat orang lain tertawa, dan membuat orang lain nyaman Martin(dalam Whisonant,1998).

Menurut Martin & Lefcourt (dalam Whisonant, 1998) humor merupakan sebuah frekuensi dimana seseorang dapat tertawa, tersenyum, dan menunjukkan kesenangan dalam berbagai kondisi. Penjelasan yang hampir serupa oleh Belvins (2010) yang menjelaskan humor sebagai ungkapan yang dapat memberi kita kesenangan dan kegembiraan. Definisi humor menurut Danandjaya (dalam Latifa, 2006) sebagai sesuatu yang bersifat dapat memunculkan dan menyebabkan orang yang mendengarkan (maupun pembawanya) merasa lucu, merasa tergelitik, sehingga terdorong untuk tertawa.

Sifat dari humor yang lucu atau menggelitik perasaan, mengejutkan, aneh, tidak masuk akal, bersifat mengecoh, janggal, kontradiktif, nakal, dan lain-lain. Sesuatu hal yang sifatnya lucu ini dapat berupa dongeng yang lucu (lelucon) bersifat lelucon, teka-teki yang jawabanya lucu, puisi rakyat dan nyanyian rakyat yang lucu. Kesimpulan pengertian dari humor adalah semua kejadian atau objek yang dibuat dan dapat menggelikan hati, grlak tawa dan lucu.

2. Pengertian *Sense of Humor*

Martin (dalam Hughes, 2008) mendefinisikan *sense of humor* adalah suatu sikap yang berbeda-beda pada individu dalam mengekspresikan, mempersepsi, ataupun menikmati humor. Selanjutnya menurut Thorson dan Powell (dalam Parman, 2013) *sense of humor* merupakan sebuah cara memandang dunia, dengan gaya tertentu, sebagai bentuk perlindungan diri dalam interaksi lingkungan dan orang lain.

Ditambahkan oleh Setiawan (dalam Cahyono, Iriani, & Lestari, 2002) mendefinisikan *sense of humor* adalah suatu kesadaran dalam diri seseorang yang merangsangnya untuk tertawa atau cenderung tertawa. Selanjutnya Meredith berpendapat (dalam Hartanti, 2008) bahwa *sense of humor* adalah kemampuan untuk menertawakan sesuatu, termasuk dirinya sendiri dengan tetap menyukai atau mencintainya. Lebih lanjut Suyasa (2010) menjelaskan *sense of humor* sebagai kecenderungan individu untuk bersikap positif pada lingkungan atau individu lain dengan menampilkan perilaku tersenyum atau tertawa.

Berdasarkan teori menurut para ahli dapat disimpulkan kesimpulan bahwa *sense of humor* merupakan kemampuan individu untuk bersikap dalam merespon situasi pengalaman, dan perasaan yang dikaitkan dengan candaan yang mampu membuat orang lain atau dirinya sendiri tertawa sebagai bentuk pertahanan diri ketika berinteraksi dengan lingkungan atau orang lain.

3. Aspek- aspek *sense of humor*

Aspek-aspek *sense of humor* Menurut Thorson & Powell (Parman, 2013), antara lain:

- a. Menciptakan humor, yaitu kemampuan dalam menciptakan, menghasilkan humor dari pemikiran sendiri tanpa meniru atau mencontoh humor dari orang lain.
- b. Mengatasi masalah dengan humor, yaitu kemampuan menggunakan humor sebagai cara penyelesaian masalah dalam diri seorang sebagai pengalihan pemikiran maupun mengubah situasi supaya lebih mencair.
- c. Penghargaan terhadap humor, yaitu kemampuan untuk memberikan perhatian lebih terhadap humor, baik dalam bentuk tertawa karena merasa terhibur maupun bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.
- d. Sikap menyenangkan humor, yaitu seseorang yang menerima yang berhubungan dengan humor tanpa mempermasalahkan segala sesuatunya.

Berdasarkan aspek-aspek diatas dapat disimpulkan individu yang mampu menciptakan humor, mengatasi masalah dengan humor, menghargai humor, dan menyenangkan maka dapat dipastikan bahwa ia memiliki rasa humor yang cukup baik dan cenderung lebih mudah beradaptasi dengan situasi di lingkungan sehari-hari.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Sense of Humor*

Faktor-faktor yang mempengaruhi *sense of humor* menurut Ramli, dkk (dalam Indrawanto, 2008) antara lain:

a. Superioritas

Humor muncul sebagai suatu refleksi rasa superioritas terhadap orang lain atau pihak yang tertawa terhadap pihak yang ditertawakan. Hal ini dapat terjadi ketika seseorang merasa mampu menguasai orang lain sehingga mengekspresikan perasaannya dalam bentuk tawa.

b. Ketidaksesuaian dan bisosiasi

Munculnya tertawa disebabkan adanya dua pandangan atau lebih yang tidak konsisten, atau tidak kongruen dari pengalaman dan kejadian. Ketidakkonsistenan muncul dalam suatu objek dan kumpulan orang-orang, dimana kita menaruh perhatian lebih terhadap kejadian tersebut.

5. Jenis-jenis Humor

Jenis-jenis humor menurut Setiawan (dalam Rahmandji, 2007) dibedakan menjadi kriteria “bentuk ekspresi”. Terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Humor pergaulan, misalnya bercanda dan tertawa dengan teman dalam perkuliahan, pada saat persentasi dikelas yang diselipkan kelucuan sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan.
- b. Humor personal, yaitu menertawakan diri sendiri, contohnya saat melihat batang pohon yang bentuknya mirip orang buang air besar kita akan tertawa sendiri. Kejadian hasil kerja dari daya imajinasi kita.
- c. Humor dalam kesenian, jenis ini terbagi menjadi tiga, yaitu: 1) humor lakuan, misalnya lawak, dan pantonim lucu; 2) humor grafis, misalnya karikatur,

kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu; 3) humor literatur, misalnya sajak jenaka dan cerpen lucu.

Jenis-jenis humor meliputi, humor pergaulan, personal dan humor kesenian dengan tujuan untuk membedakan sesuai dengan kriterium atau bentuk ekspresi dalam kehidupan.

6. *Sense of Humor* dalam Perspektif Islam

Sense of humor dapat diidentikan sebagai kemampuan dalam menggunakan, menciptakan, dan menghargai atau menanggapi humor sebagai cara menyelesaikan masalah. Humor sendiri merupakan sesuatu yang dapat menciptakan gelak tawa, kesenangan, dan menggelikan hati. Di dalam Islam dijelaskan tentang humor dalam (QS. Abasa ayat 39),

صَاحِكَةً مُّسْتَبْشِرَةً ﴿٣٩﴾

Artinya: “tertawa dan bergembira ria”

Berikutnya, terdapat juga dalam (QS. An-Najm ayat 43), yaitu:

وَأَنَّهُ هُوَ أَضْحَكَ وَأَبْكَى ﴿٤٣﴾

Artinya: “dan sesungguhnya Dialah yang menjadikan orang tertawa dan menangis”

Berdasarkan ayat dalam (QS. An-Najm ayat 43) Ibnu Abas menjelaskan, bercanda dengan cara yang baik diperbolehkan (Mubah). Rasulullah Saw juga pernah bercanda akan tetapi tidak pernah berkata kecuali yang benar. Penjelasan Imam Ibnu Hajar al-Asqalany berdasarkan (QS. An-Najm ayat 43) bahwa Allah menciptakan didalam diri manusia tertawa dan menangis. Karena itu silahkan

tertawa dan menangis, namun tetap sesuai dengan aturan Kitabullah dan Sunnah Rasulullah Saw.

Rosulullah, juga pernah tertawa, sebagaimana yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, para sahabat pernah berkata kepada Rasulullah, “Ya Rasulullah ! Sesungguhnya engkau sering mencandai kami.” Beliau pun berkata, “sesungguhnya saya tidaklah berkata kecuali yang *haq* (benar).”. Rosulullah, memberikan nasehat kepada Abu Hurairah, perkataan dan nasehat beliau, “jangan banyak tertawa!. Sesungguhnya banyak tertawa akan mematikan hati.”

Adapun terdapat adab atau norma dalam bercanda yaitu, (1) tidak boleh berdusta (2) tidak diperbolehkan adanya pelecehan atau penghinaan terhadap agama Islam (3) tidak boleh ada unsur ghibah dan meremehkan seseorang, suku atau bangsa (4) tidak boleh mengambil barang orang lain meskipun bercanda (5) tidak boleh menakut-nakuti orang lain (5) Tidak boleh menghabiskan waktu hanya untuk bercanda (6) tidak boleh berbicara atau melakukan hal-hal yang melanggar syariat dan (7) tidak memperbanyak canda hingga menjadi tabiat dan menjatuhkan wibawa dan berakibat dipertainkan oleh orang lain.

Senyum dan tawa merupakan ekspresi dari kebahagiaan dan kegembiraan yang dianugerahkan oleh Allah kepada manusia. Rosulullah juga pernah bercanda kepada para sahabatnya dengan tujuan mengurangi ketegangan dengan demikian akan tercipta hubungan yang harmonis yang menghasilkan pemikiran kreatif. Humor dalam islam adalah sunah, namun demikian, Islam mengatur tertawa dan

humor supaya tidak berlebihan, tidak menjadikanya sebagai bahan meremehkan orang lain dan tidak berupa unsur kebohongan.

C. Hubungan antara *Sense of humor* dengan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *sense of humor* berhubungan dengan kreativitas. Hasil penelitian yang dilakukan McGhee (1987) pada tahun 1950-an disebuah perusahaan, yang membuktikan adanya hubungan positif antara humor dan kreativitas. Para pekerja menjadi lebih kreatif dalam bekerja apabila mereka menjaga *sense of humor* dalam diri masing-masing. Jadi, ada alasan untuk membangkitkan kecakapan pemecahan masalah yang kreatif dengan membiarkan para pekerja untuk memiliki humor yang baik dalam pekerjaanya. Dengan menjaga *sense of humor* maka pemecahan masalah yang kreatif dapat diselesaikan dengan mudah

Hasil penelitian dilakukan oleh Aida Fitriani dan Abdul Munir pada tahun 2010 dengan judul “*Hubungan Rasa Humor dan Intelegensi dengan Kreativitas Verbal Siswa SMP Negeri Kota Medan*” dengan hasil terdapat hubungan positif yang signifikan antara rasa humor dengan kreativitas verbal dengan mengendalikan variabel intelegensi, hal ini dilihat dari koefisien korelasi = 0,174; $p < 0,050$. Berdasarkan hasil ini maka hipotesis yang diajukan diterima. Kemudian diketahui bahwa rasa humor memberikan kontribusi terhadap kreativitas verbal sebesar 1,407%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ardhiana Puspitacandri dengan judul “*Pengaruh Kreativitas Verbal Terhadap Sense of Humor Siswa Akselerasi*”

dengan hasil analisis data didapatkan suatu kesimpulan bahwa ada pengaruh antara kreativitas verbal terhadap *sense of humor* dimana $F= 7,965$ dan $p= 0.007$ $p= 0,007$ ($p < 0,05$) maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh kreativitas verbal terhadap *sense of humor* (H_a) diterima.

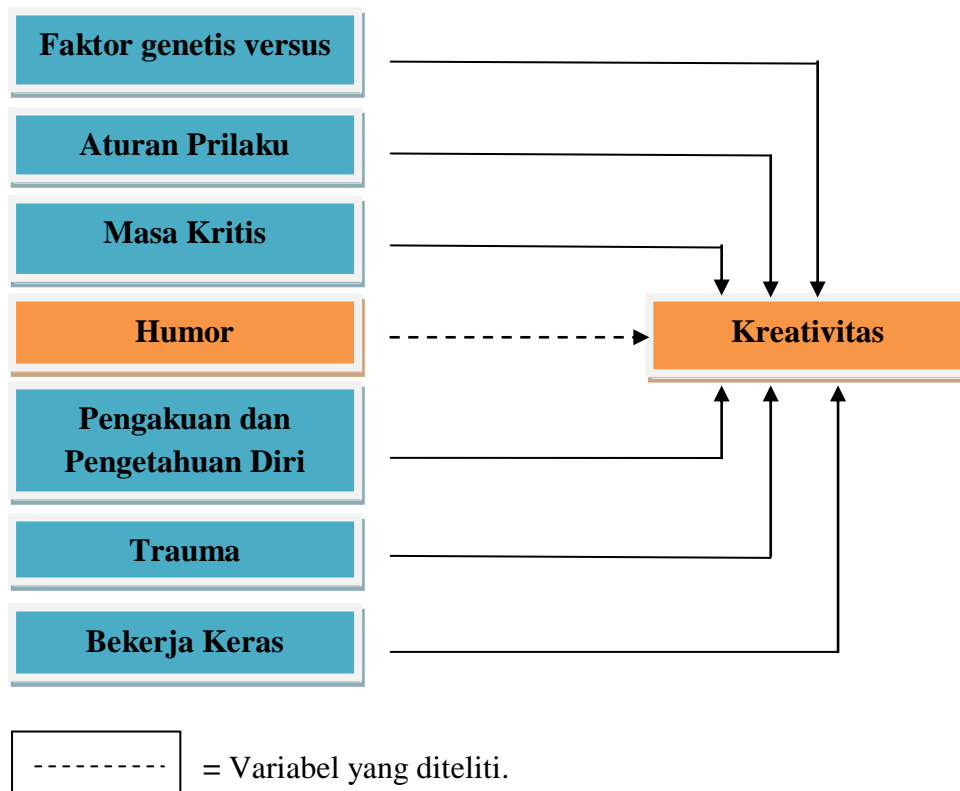
Munandar (2002) menjelaskan bahwa pribadi kreatif biasanya mempunyai ciri-ciri rasa humor yang tinggi, melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan memiliki kemampuan bermain dengan ide, konsep, atau imajinasi yang tinggi. Senada dengan yang disampaikan Piers (dalam Ali & Asrori, 2006) bahwa salah satu ciri-ciri pribadi kreatif adalah memiliki rasa humor.

Berbagai bentuk pemecahan masalah berhubungan erat dengan proses kreatif. Kreativitas sebagai proses yang menunjuk pada suatu aktivitas kognitif atau berpikir untuk mencari gagasan baru atau orisinil dalam rangka memandang atau memecahkan permasalahan. Pada proses kreativitas terjadi proses kognitif yang berhubungan dengan berpikir. Sehingga dari proses berpikir ada kaitanya dengan solusi dalam memecahkan masalah dan salah satunya dengan menggunakan humor.

Sense of Humor berpotensi untuk digunakan ketika menyelesaikan permasalahan untuk memunculkan ide kreatif dan menghasilkan kreativitas. Bagi mahasiswa, humor dibutuhkan untuk menciptakan efek positif dalam diri. Sehingga ketika dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan yang ada di perkuliahan mahasiswa mampu mengutarakan ide-ide maupun gagasan yang dikemas dalam bentuk humor sebagai bentuk wujud dari kreativitas yang dimilikinya

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan yang sudah di kemukakan sebelumnya, peneliti telah membuat kerangka berpikir yang berhubungan dengan *sense of humor* dengan kreativitas. Dalam (Munandar, 2004) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu, faktor genetis versus lingkungan, aturan perilaku, masa kritis, humor, pengakuan dan pengetahuan diri, trauma dan bekerja keras. Dapat dijelaskan di gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Hubungan *Sense of Humor* dengan Kreativitas

Kreativitas dapat memberikan gagasan-gagasan dan ide baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Selain

itu dengan berkreasi individu dapat mengaktualisasikan dirinya, kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dan juga memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Kreativitas mahasiswa ada kemungkinan berhubungan dengan *Sense of Humor*, hal tersebut yang akan dikaji peneliti lebih dalam.

Terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam diri seseorang salah satu dari faktornya adalah humor. *Sense of humor* merupakan kemampuan untuk bersikap positif dalam berinteraksi dengan lingkungan atau orang lain yang merupakan cara memandang dunia dengan gaya tertentu, sebagai bentuk perlindungan diri saat berinteraksi yang dihubungkan dengan candaan yang membuat orang lain dan dirinya tertawa sebagai mekanisme pertahanan diri.

Menurut O'Connel (dalam Parman, 2013) menjelaskan bahwa humor merupakan kemampuan untuk mengubah perseptual kognitif secara tepat pada kerangka berpikir. *Sense of humor* dapat mengubah sudut pandang seseorang yang negatif menjadi positif, mampu membuatnya lebih nyaman dalam memecahkan permasalahan, sehingga potensi memperoleh jalan keluar yang kreatif semakin banyak. Selanjutnya akan menghasilkan kreativitas yang memberikan solusi dan peluang bagi individu untuk berbagai alternatif pemecahan masalah. Dalam hal ini peneliti akan mengkaji lebih dalam mengenai hubungan antara *Sense of humor* dengan kreativitas pada mahasiswa di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.

E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Hadi (2001), metode penelitian adalah suatu hal yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena bila terjadi kesalahan dalam menentukan metode akan mengakibatkan kesalahan dalam pengambilan data dan kesimpulan.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2011) merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan., Berikut penjelasan dari masing-masing variabel :

1. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011). Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas

2. Variabel Bebas (X)

Menurut (Sugiyono, 2011) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Sense of humor*.

B. Definisi Operasional

Menurut (Suryabrata, 2005) pengertian dari definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau observasi. Definisi oprasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam menciptakan sesuatu yang bersifat baru maupun dengan kombinasi berbeda, yang didapatkan melalui pengalaman dan imajinasi yang menjurus pada pemecahkan masalah secara kritis dan menghasilkan ide-ide dan gagasan yang bersifat original. Variabel kreativitas diukur menggunakan skala kreativitas dengan model likert, yang terdiri dari empat aspek yaitu, (a) kelancaran berpikir, dalam menyampaikan pendapat yang didapatinya dari proses belajar, (b) keluwesan berpikir, dalam menyampaikan berbagai ide-ide dan pendapat yang bervariasi (c) elaborasi, merupakan kemampuan dalam menyampaikan ide ataupun gagasan dalam dirinya (d) originalitas, adalah kemampuan untuk menemukan sebuah gagasan baru dan bukan berasal dari pendapat orang lain (Munandar, 2012). Semakin tinggi skor total yang diperoleh maka semakin tinggi kreativitas individu. Sebaliknya semakin rendah skor total maka, kreativitas individu semakin rendah.

2. *Sense of Humor*

Sense of humor merupakan kemampuan individu untuk bersikap dalam merespon situasi pengalaman, dan perasaan yang dikaitkan dengan candaan yang

mampu membuat orang lain atau dirinya sendiri tertawa sebagai bentuk pertahanan diri ketika berinteraksi dengan lingkungan atau orang lain. Variabel *sense of humor* diukur dengan menggunakan skala *Multidimensional Sense of Humor Scale* atau disingkat (MSHS) dari Thorson & Powel tahun 1993 yang bertujuan untuk mengukur tingkat *sense of humor* seseorang. MSHS tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya ke dalam norma Indonesia oleh Hartanti pada tahun 2001. Kemudian (Parman, 2013) melakukan uji validitas dan reliabilitas kembali yang dilakukan pada kelompok dewasa dan remaja akhir dengan hasil perhitungan reliabilitas berdasarkan aitem yang valid, dengan teknik *Alpha Cronbach* diperoleh koefisien reliabilitasnya $r_{tt} = 0.785$ dan berarti skala ini reliabel dengan model *likert*, yang terdiri dari empat aspek yaitu (a) humor untuk menyelesaikan masalah (b) ketrampilan menciptakan humor (c) menghargai humor dan (d) sikap menyenangkan humor. Semakin tinggi skor total yang diperoleh maka *sense of humor* individu semakin tinggi.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut (Arikunto, 2006) adalah keseluruhan dari subjek penelitian, sedangkan menurut Sugiyono (2010) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan tahun 2016 dan 2017 semester tiga dan lima pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. Pemilihan

pada semester tiga dan lima dengan alasan (lebih dari satu tahun sehingga sudah mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kampus dan tidak terlalu terbebani dengan tugas akhir perkuliahan)

Berdasarkan data jumlah mahasiswa semester tiga dan lima pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung yang didapatkan oleh peneliti melalui akademik fakultas dan yang sudah melakukan validasi, dapat dilihat di tabel:

Tabel 1
Daftar Anggota Populasi

No	Prodi	Mahasiswa										
		Semester 3					Semester 5					
		Kelas					Kelas					
		A	B	C	D	Jml.	A	B	C	D	Jml.	
1	Aqidah dan Filsafat Islam	20	14	-	-	34	23	-	-	-	23	
2	Ilmu Al-Quran & Tafsir	17	20	8	-	45	15	10	-	-	25	
3	Pemikiran Politik Islam	22	21	20	-	63	21	18	-	-	39	
4	Psikologi Islam	30	31	31	29	121	22	19	-	-	41	
5	Sosiologi Agama	25	26	-	-	51	23	26	18	22	89	
6	Studi Agama-agama	26	-	-	-	26	8	-	-	-	8	
7	Tasawuf dan Psikoterapi	17	-	-	-	17	10	-	-	-	10	
Jumlah							357					235
							592					

2. Sampel

Pengertian sampel menurut Sugiyono (2010) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dan menurut Arikunto (2006) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Metode pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010) *Purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa representatif. Kriteria dalam pengambilan sampel dengan *purposive sampling* adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
- a. Laki-laki dan Perempuan yang memiliki *sense of humor*.

Penjelasan dan jumlah pengambilan sampel penelitian berdasarkan kriteria mahasiswa yang memiliki humor dapat dilihat tabel dua pada halaman 36:

Tabel 2
Mahasiswa yang Mempunyai Humor

No	Prodi	Mahasiswa											
		Semester 3					Semester 5						
		Kelas					Kelas						
		A	B	C	D	Jml.	A	B	C	D	Jml.		
1	Aqidah dan Filsafat Islam	2	1	-	-	3	1	-	-	-	1		
2	Ilmu Al-Quran & Tafsir	1	2	0	-	3	1	0	-	-	1		
3	Pemikiran Politik Islam	2	2	1	-	5	2	2	-	-	4		
4	Psikologi Islam	2	1	2	1	6	2	2	-	-	4		
5	Sosiologi Agama	2	2	-	-	4	2	1	2	0	5		
6	Studi Agama-agama	2	-	-	-	2	0	-	-	-	0		
7	Tasawuf dan Psikoterapi	1	-	-	-	1	1	-	-	-	1		
Jumlah Sampel Keseluruhan							24						16
		40											

Berdasarkan pada kriteria pengambilan sampel seperti yang telah disebut diatas, maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 subjek.

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dan seberapa erat dan berartinya hubungan tersebut (Arikunto, 2006).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala dan wawancara. Skala terdiri dari skala kreativitas dan skala MSHS. Menurut Hadi (2001) skala merupakan suatu metode pengumpulan data yang berisi data pertanyaan yang disusun dan disebarakan serta tertulis kepada subjek. Adapun alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari:

1. Skala Kreatifitas

Skala kreativitas menggunakan cara penskalaan dengan empat alternatif pilihan jawaban model *likert* yang terdiri dari pernyataan *favourable* (pernyataan mendukung dan sesuai dengan keadaan seseorang) dan *unfavourable* (pernyataan yang tidak mendukung atau tidak sesuai dengan keadaan seseorang). Cara penilaian atau penyekoran dapat dilihat di tabel:

Tabel 3
Skor Skala *Likert*

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Pernyataan yang bersifat *favourable* skornya bergerak dari sangat sesuai (SS) (nilai 4), sesuai (S) (nilai 3), tidak sesuai (TS) (nilai 2), dan sangat tidak sesuai (STS) (nilai 1). Sebaliknya pernyataan *unfavourable* skornya bergerak dari sangat tidak sesuai (STS) (nilai 4), tidak sesuai (TS) (nilai 3), sesuai (S) (nilai 2) dan sangat tidak sesuai (STS) (nilai 1).

Penulisan skala kreativitas mengacu pada empat aspek Munandar (2012) yaitu, (a) kelancara berpikir (b) keluwesan berpikir (c) elaborasi pikiran (d) originalitas. Berikut adalah perincian butir-butir skala kreativitas yang berjumlah 40 item. Adapun perincian butir-butir aitem skala kreativitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Blue Print Kreativitas

No	Aspek	Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kelancara Berpikir	9,10,18,25,33	3,16,17,30,38	10
2	Keluwesan Berpikir	1,2,15,31,34	8,11,18,21,37	10
3	Elaborasi	5,12,24,29,35	4,7,20,26,40	10
4	Originalitas	6,14,23,28,36	13,22,27,32,39	10
Jumlah				40

2. Multidimensional Sense of Humor Scale

Multidimensional Sense of Humor Scale menggunakan cara penilaian skala *likert* dengan empat alternatif jawaban yang terdiri dari pernyataan *favourable* (pernyataan mendukung dan sesuai dengan keadaan seseorang) dan *unfavourable* (pernyataan yang tidak mendukung atau tidak sesuai dengan keadaan seseorang). Penyebaran dapat dilihat pada tabel lima halaman 39:

Tabel 5
Skor Skala *Likert*

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Berikut adalah butir-butir skala *sense of humor* yang terdiri dari tiga aspek yaitu humor untuk menyelesaikan masalah, ketrampilan menciptakan humor dan menghargai humor yang berjumlah 26 item. Adapun perincian butir-butir aitem skala *sense of humor* adalah sebagai berikut:

Tabel 6
***Blue Print* MSHS**

No	Aspek	Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Humor untuk menyelesaikan masalah	7,8,10,11,22	3,15,21	9
2	Ketrampilan menciptakan humor	1,2,13,14,19,20,23,25	6,12	10
3	Menghargai humor	5,16	18,24	8
4	Sikap menyenangkan humor	4,17	9,26	
Jumlah		17	9	26

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus

diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2010)

Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester tiga dan lima di Fakultas Ushuluddin UIN Raden Intan Lampung. Dengan tujuan untuk mengetahui mahasiswa yang mempunyai *sense of humor* berdasarkan informasi dan pengakuan yang diberikan oleh narasumber selaku teman dalam satu program studi dan teman perkuliahan.

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas menurut (Arikunto, 2002) adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. . Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur sesuai dengan yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat

Dalam menguji tingkat validitas cara yang dipakai adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan, untuk mengukurnya dengan menggunakan analisis butir dengan cara skor-skor yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2002), dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sesuatu instrumen pengukuran cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2000). Pendapat yang hampir sama menurut (Azwar, 2015), reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula *Alpha Cronbach*. Sekaran (2002) membagi Indikator pengukuran tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut : Jika alpha atau r hitung:

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| a. 0,8-1,0 | = Reliabilitas baik |
| b. 0,6-0,799 | = Reliabilitas diterima |
| c. kurang dari 0,6 | = Reliabilitas kurang baik |

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengelola data hasil penelitian. Selanjutnya dengan metode analisis data hasil penelitian dapat memperoleh suatu kesimpulan dari suatu penelitian. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* yang bertujuan mengetahui hubungan antara *Sense of Humor* dengan Kreativitas. Analisis statistik dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16.0 for windows*.

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kancan Penelitian

Sebelum penelitian ini dilaksanakan terlebih dulu diadakan orientasi kancan tentang kemungkinan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tema yang dipilih. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung merupakan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam tertua dan terbesar di Lampung yang beralamatkan di Jalan. Letnan Kolonel H. Endro Suratmin, Sukarame, Kota Bandar Lampung 35131.

Progam S1 UIN Raden Intan Lampung terdiri dari lima Fakultas, pertama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang memiliki sepuluh jurusan/progam studi yaitu, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Bahasa Arab, Manajemen Pendidikan Islam, Bimbingan & Konseling, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan Biologi, Pendidikan Fisika, Pendidikan Anak Usia Dini, dan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Kedua Fakultas Ekonomi Bisnis Islam terdiri dari empat progam studi meliputi, Akuntansi Syariah, Perbankan Syariah, Ekonomi Syariah, dan Manajemen Bisnis Islam. Ketiga Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dengan empat progam studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Pengembangan Masyarakat Islam, Manajemen Dakwah, dan Bimbingan Konseling Islam. Keempat yaitu Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama yang terdiri dari tujuh jurusan/progam studi yaitu, Aqidah dan Filsafat Islam, Ilmu Al-Quran &

Tafsir, Pemikiran Politik Islam, Psikologi Islam, Sosiologi Agama, Studi Agama-Agama, dan Tasawuf dan Psikoterapi. Kelima adalah Fakultas Syari'ah yang terdiri dari tiga program studi yaitu, Hukum Keluarga, Hukum Tata Negara, dan Hukum Ekonomi.

Program S2 UIN Raden Intan Lampung terdiri dari delapan program studi yaitu, Ekonomi Syariah, Filsafat Agama, Hukum Ekonomi Syariah, Hukum Keluarga, Ilmu Al-quran dan Tafsir, Manajemen Pendidikan Islam, Pendidikan Agama Islam dan Pengembangan Masyarakat Islam. Program S3 terdiri dari tiga program studi yaitu, Hukum Keluarga, Manajemen Pendidikan Islam dan Pengembangan Masyarakat Islam.

a. Visi UIN Raden Intan Lampung

Terwujudnya Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai rujukan Internasional dalam pengembangan ilmu keislaman integratif-multidisipliner berwawasan lingkungan tahun 2035.

a. Misi UIN Raden Intan Lampung

- 1) Menyelenggarakan pendidikan ilmu keislaman integratif-multidisipliner berwawasan lingkungan yang memiliki keunggulan dan daya saing internasional;
- 2) Mengembangkan riset ilmu keislaman integratif-multidisipliner yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan pengembangan lingkungan;
- 3) Menyelenggarakan pengabdian berbasis riset untuk kepentingan pengembangan masyarakat dan lingkungan; dan

- 4) Menjalin kerja sama dalam dan luar negeri untuk penguatan kelembagaan.

c. Tujuan:

- 1) Menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan akademik (*ulil ilmi*), intelektualitas (*ulil albab*), spiritualitas (*ulil abshar*), dan integritas iman, takwa, dan akhlaqul karimah (*ulin nuha*), serta kemampuan daya saing dalam rangka menjawab tantangan global;
- 2) Mengembangkan dan/atau menghasilkan kajian, riset, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dijiwai oleh nilai keislaman secara inovatif, obyektif, dan dinamis;
- 3) Menyebarkan hasil riset dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang dijiwai oleh nilai keislaman, serta mengupayakan pemanfaatannya guna meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional; dan
- 4) Menghasilkan kerja sama dalam dan luar negeri yang memperkuat pengembangan universitas sebagai rujukan internasional.

2. Persiapan Penelitian

Peneliti sebelum melakukan pengambilan data melakukan beberapa persiapan, diantaranya:

a. Persiapan Administrasi

Persiapan penelitian diawali dengan mengurus surat izin pelaksanaan penelitian dari Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung dengan membawa surat prihal Permohonan Izin Mengadakan Research/Penelitian bernomor B. 505/UN.16/DU/PP.00.9/07/2018 tanggal 04

Juli 2018, peneliti menghubungi Rektor UIN Raden Intan Lampung. Setelah memperoleh izin untuk melakukan penelitian di Fakultas Ushuluddin UIN Raden Intan Lampung berdasarkan perihal persetujuan riset bernomor B-3384/Un.16/WR.1/PP.009/09/2018 pada tanggal 14 September 2018 kemudian peneliti melakukan pengambilan data pada tanggal 24 September 2018, yang dikuatkan dengan Surat Keterangan yang dikeluarkan oleh Fakultas Ushuluddin UIN Raden Intan Lampung.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung mengizinkan peneliti untuk melibatkan mahasiswa dalam penelitian ini untuk menjadi sampel penelitian. Penulis berkordinasi dengan bagian akademik fakultas untuk memperoleh data jumlah mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung

b. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua buah skala. Skala pertama adalah skala kreativitas yang disusun sendiri oleh peneliti kemudian dilakukan uji coba alat ukur (*try out*). Skala kedua peneliti memakai *Multidimensional sense of Humor* (MSHS) dari Parman, pada tahun 2013.

Uji coba untuk skala kreativitas dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2018. Uji coba dilakukan dengan membagikan skala kemahasiswa sebanyak 40 subjek. Setelah sekala terkumpul kembali, selanjutnya dilakukan analisis secara kuantitatif menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Product and*

Service Solution) for windows 16 untuk mengetahui nilai validitas dan reabilitas skala alat ukur tersebut.

Skala kreativitas terdiri dari 40 item yang disusun berdasarkan aspek-aspek kreativitas yang meliputi 4 aspek yaitu, kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas. Model skala yang digunakan mengacu pada model skala *likert*. Berikutnya peneliti menyusun *blue print* skala dengan masing-masing aspek yang terdiri dari item *favourable* dan *unfavorable*. Untuk mendapatkan item yang sah, terlebih dahulu dilakukan uji coba alat ukur.

Skala yang diperoleh dari hasil uji coba yaitu sebanyak 40 subjek, selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan *software(SPSS) for Windows 16*. Hasil analisis aitem pada skala kreativitas dari 40 item yang diuji cobakan, 27 sah dan 13 aitem gugur. Aitem gugur yaitu aitem nomor 1,2,3,4,6,12,15,17,18,23,24,25,40. *Corrected* item total skala kreativitas bergerak dari 0.315-0.676 dengan $p < 0,05$. Penjelasan lengkap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7
Hasil Uji Validitas Skala Kreativitas

No	Aspek	Aitem Semula	Aitem Gugur	Aitem Valid	<i>Corrected</i> item total
1.	Kelancaran Berpikir	10	4	6	0.342-0.676
2.	Keluwesannya Berpikir	10	3	7	0.367-0.555
3.	Elaborasi	10	4	6	0.315-0.363
4.	Originalitas	10	2	8	0.356-0.385
	Jumlah	40	13	27	0.315-0.676

Untuk perhitungan reliabilitas dicari berdasarkan aitem yang valid, dengan teknik *Alpha Cronbach* diperoleh koefisien reliabilitasnya $r_{tt} = 0.824$ dan berarti skala ini reliabel. Penjelasan lengkap ada pada lampiran IV.

Aitem-item terseleksi setelah uji coba, sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian dilakukan penomoran ulang. Berikut ini sebaran butir-butir hasil uji skala kreativitas.

Tabel 8
Blue Print Skala Kreativitas (Setelah Uji Coba)

No	Aspek	Nomor Butir		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Kelancara Berpikir	9,10,33	1,30,38	6
2.	Keluwesannya Berpikir	24,31	8,11,19,21,37	7
3.	Elaborasi	5,29,35	7,20,26	6
4.	Originalitas	14,28,36	13,22,27,32,39	8
	Jumlah	11	16	27

B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di kampus UIN Raden Intan Lampung pada tanggal 24 September 2018. Penelitian dilakukan dengan cara menyebar skala kretavitas dan MSHS kepada masing-masing subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi agama UIN Raden Intan Lampung sebanyak 40 subjek dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Penjelesan lengkap ada pada tabel sembilan halaman 48.

Tabel 9
Daftar Sampel Penelitian

No	Prodi	Jumlah mahasiswa	
		Semester 3	Semester 5
1	Aqidah dan Filsafat Islam	3	1
2	Ilmu Al-Quran & Tafsir	3	1
3	Pemikiran Politik Islam	5	4
4	Psikologi Islam	6	4
5	Sosiologi Agama	4	5
6	Studi Agama-agama	2	0
7	Tasawuf dan Psikoterapi	1	1
	Jumlah	24	16
	Keseluruhan	40	

Sebelum proses penyebaran skala dilakukan peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa untuk mengetahui mahasiswa yang mempunyai humor di setiap kelas. Dalam hal ini peneliti dalam mencari subjek melakukan wawancara pada mahasiswa untuk mencari tahu siapa saja yang berpotensi dan memiliki selera humor di kelas perkuliahan, lingkungan kampus berdasarkan pengakuan teman perkuliahan. Setelah mendapatkan responden kemudian dibagikan skala kepada masing-masing subjek dengan durasi waktu 30 menit.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga dan lima Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung yang berjenis

kelamin laki-laki dan perempuan. Jumlah subjek yang terlibat dalam pengisian skala alat ukur penelitian sebanyak 40 responden. Deskripsi penyebaran subjek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10
Deskripsi Usia dan Jenis Kelamin Subjek Penelitian

Usia	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
20 Tahun	20	0	20
21 Tahun	9	1	10
22 Tahun	10	0	10
Jumlah			40

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa dari 40 subjek sampel penelitian terdapat subjek dengan usia 20 tahun dengan presentase sebesar 50%, usia 21 tahun 25% dan usia 22 tahun sebesar 25%. Kemudian untuk presentase jenis kelamin dari 40 subjek laki-laki sebesar 97% dan perempuan sebesar 3%.

Tabel 11
Deskripsi Suku Bangsa dan Semester Subjek Penelitian

Suku Bangsa	Semester		Jumlah
	3	5	
Jawa	17	13	30
Lampung	5	2	7
Sunda	1	1	2
Padang	1	0	1
Jumlah	24	16	40

Berdasarkan tabel 10, dari 40 subjek penelitian terdapat 30 orang suku bangsa Jawa dengan presentase 75%, 7 orang suku bangsa Lampung dengan presentase 17%, 2 orang suku bangsa Sunda dengan presentase 5% dan 1 orang suku bangsa dengan presentase 3%. Selanjutnya deskripsi Prodi dan semester dapat dilihat di tabel.

Tabel 12
Deskripsi Prodi dan Semester Subjek Penelitian

Prodi	Semester		Jumlah
	3	5	
Aqidah dan Filsafat Islam	3	1	4
Ilmu Al-Quran & Tafsir	3	1	4
Pemikiran Politik Islam	5	4	9
Psikologi Islam	6	4	10
Sosiologi Agama	4	5	9
Studi Agama-agama	2	0	2
Tasawuf dan Psikoterapi	1	1	2
Jumlah	24	16	40

Berdasarkan data pada tabel14 terdapat 40 subjek yang terbagi dalam tujuh prodi diantaranya Aqidah dan Filsafat Islam sebanyak 4 orang dengan presentase 10%, Ilmu Al-Quran & Tafsir berjumlah 4 orang dengan presentase 10%, Pemikiran Politik Islam berjumlah 9 orang dengan presentase 22%, Psikologi Islam berjumlah 10 orang dengan presentase 25%, Sosiologi Agama sebanyak 9 orang dengan presentase 23%, Studi Agama berjumlah 2 orang dengan presentase 5% dan Tasawuf dan Psikologi Terapi berjumlah 2 orang dengan presentase 5%.

Berikutnya presentase berdasarkan semester terbagi menjadi dua yaitu jumlah subjek semester 3 sebanyak 24 dengan presentase 40% dan jumlah subjek semester 5 yang terdiri dari 16 orang dengan presentase 40%.

Tabel 13
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Item	Skor empirik				Nilai hipotetik			
		Min	Maks	Mean	Sd	Min.	Maks.	μ	Σ
Kreativitas	27	52	100	80	13.317	27	108	27	13,5
<i>Sense of Humor</i>	26	53	96	83	8.992	26	104	26	13

Hasil data penelitian berdasarkan deskripsi tabel 13, maka dapat dilakukan pengkategorisasian skor pada kedua variabel. Dengan tujuan menempatkan individu dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang telah diukur. Kategorisasi didasarkan pada nilai mean hipotetik pada masing-masing variabel yang secara terperinci dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 14
Kategorisasi Nilai Variabel Kreativitas

Kategori	Rentang skor	Frekuensi	%
Tinggi	$81 \leq X$	26	65%
Sedang	$54 \leq X < 81$	13	33.5%
Rendah	$X < 54$	1	2.5%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 14 ditemukan bahwa 65% dari 40 responden memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, dan 33,5% memiliki tingkat kreativitas yang sedang dan 2,5% dengan tingkat kreativitas rendah.

Tabel 15
Kategori Nilai Variabel *Sense of Humor*

Kategori	Rentang skor	Frekuensi	%
Tinggi	$78 \leq X$	31	77.5%
Sedang	$52 \leq X < 78$	8	20%
Rendah	$X < 52$	1	2.5%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 15 ditemukan bahwa 77,5% dari 40 responden memiliki tingkat kemandirian yang tinggi, 8% memiliki tingkat *sense of humor* yang sedang dan 1% memiliki tingkat *sense of humor* yang rendah.

2. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji yang terdiri dari normalitas dan linieritas. Uji asumsi bertujuan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya persyaratan untuk dianalisis. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahan ketika menarik kesimpulan. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows 16*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data variabel bebas dan tergantung berdistribusi normal atau tidak. Distribusi dikatakan normal jika $p > 0.05$, sebaliknya jika $p < 0.05$ maka distribusi dikatakan tidak normal. Teknik yang digunakan untuk uji normalitas adalah teknik *One Sample Kolmogrov-Smirnov*. Hasil uji normalitas yang dilakukan pada kedua variabel menunjukkan distribusi yang normal. Uji normalitas variabel kreativitas

menunjukkan distribusi normal dengan angka K-SZ sebesar 1.298 dengan harga $p > 0.069$, sedangkan untuk variabel *Sense of Humor* menunjukkan distribusi yang normal dengan angka K-SZ sebesar 1.346 dengan harga $p > 0.053$. Rangkuman analisis ada pada tabel.

Tabel 16
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>senseofhumor</i>	Kreativitas
N		40	40
Normal Parameters ^a	Mean	83.2750	80.1500
	Std. Deviation	8.99284	13.31772
Most Extreme Differences	Absolute	.213	.205
	Positive	.091	.124
	Negative	-.213	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		1.346	1.298
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053	.069
a. Test distribution is Normal.			

b. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan independen mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis korelasi analisis korelasi. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikan 0.05.

Tabel 17
Uji linieritas Kreativitas dan *Sense of Humor*

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas * Sense of Humor	Between Groups	(Combined)	4909.183	20	245.459	2.323	.036
		Linearity	4257.314	1	4257.314	40.285	.000
		Deviation from Linearity	651.870	19	34.309	.325	.991
	Within Groups		2007.917	19	105.680		
	Total		6917.100	39			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel di peroleh nilai F *Linearity* 40.285 dengan $p > 0.000$ sehingga di ketahui $p > 0.05$ jadi dapat dikatakan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas dinyatakan linier.

3. Uji Hipotesis

Hasil analisis data hubungan antara variabel dependen dan independen diperoleh nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 18
Hasil Korelasi *Sense of Humor* dengan Kreativitas

Correlations

		Sense of humor	Kreativitas
Sense of Humor	Pearson Correlation	1	.785**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Kreativitas	Pearson Correlation	.785**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

Nilai korelasi adalah positif sebesar 0.785. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara *sense of humor* dan kreativitas berada dalam nilai positif artinya semakin tinggi *sense of humor* semakin tinggi juga tingkat kreativitasnya. Perolehan $p = 0.000 < 0.05$ yang menandakan bahwa hubungan yang terjadi adalah signifikan.

D. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisa data diperoleh tingkat *sense of humor* mahasiswa pada taraf tinggi sebesar 77.5%, sedang sebanyak 20% dan rendah dengan nilai 2.5%. Jumlah skor yang berbeda tersebut dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Hartanti & Rahaju (dalam Parman 2013) *sense of humor* yang dimiliki setiap orang berbeda-beda dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengetahuan, latar belakang sosial budaya, sehingga tidak bergantung pada stimulus sosialnya saja. Selain itu, menurut Shade (dalam Whisonant, 1998) bahwa aspek kognitif juga dapat berpengaruh dalam kemampuan seseorang memproduksi humor. Jika kemampuan kognitif yang dimiliki mahasiswa bagus mereka mampu untuk menangkap banyak informasi-informasi yang dididapkannya.

Pendapat Thorson & Powell (dalam Parman, 2013) menggunakan humor merupakan cara mengatasi masalah yang menimpa diri seseorang. Mahasiswa yang mempunyai penghargaan terhadap humor dari lingkungan mampu mengarahkan kepada penyelesaian masalah dan mengurangi tekanan yang terjadi saat timbulnya permasalahan. Jika mahasiswa mempunyai *sense of humor* yang baik, mahasiswa

tersebut mampu mengurangi tekanan pada diri mereka, dengan berkurangnya tekanan tersebut akan membantu dalam proses kreatif untuk menemukan gagasan atau ide dalam pemecahan masalah.

Mahasiswa yang memiliki *sense of humor* mendapatkan banyak keuntungan lebih, mereka lebih ceria, lebih termotivasi, dapat dipercaya dan mempunyai *self esteem* yang lebih tinggi. Selain itu, ada dampak positif terhadap kesehatan. Pertama, humor bisa mengantarai hubungan sosial yang dapat menciptakan *health-enhancing* (efek meningkatkan kesehatan); kedua, humor dapat meminimalisir *stressfull* dalam diri seseorang; ketiga, humor dapat mengurangi ketegangan saraf.

Hasil berdasarkan perhitungan tingkat kreativitas yang dimiliki mahasiswa yaitu, sebesar 65% dalam kategori Tinggi dan 33.5% dalam kategori sedang serta 2.5% pada kategori rendah. Menurut Munandar (dalam Ali & Asrori, 2006) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas pada diri seseorang adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan tersedianya waktu luang. Selain itu, motivasi yang muncul dari dalam diri mahasiswa mampu membangkitkan semangat untuk belajar sebanyak mungkin dalam menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam mencetuskan ide yang orisinil serta mampu mengolaborasi ide untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis, terdapat hubungan yang signifikan antara *sense of humor* dengan kreativitas yang ditunjukkan angka koefisien korelasi $r_{xy} = 0,785$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa *sense of humor* berhubungan dengan kreativitas pada

mahasiswa, semakin tinggi *sense of humor* mahasiswa maka semakin tinggi pula kreativitasnya.

Sejumlah pakar berpendapat bahwa humor bukan semata-mata berisi lelucon konyol yang diikuti tawa terpingkal-pingkal, melainkan suatu cara bereaksi, melihat dan berinteraksi terhadap dunia. Bahkan keahlian dalam mengemas humor menjadi ciri utama bagi mereka yang sukses, kreatif dan sehat. Penelitian yang dilakukan Friedman, dkk (dalam Sagitasari, 2010) mengatakan sebelum mahasiswa menghadapi ujian mereka memerlukan humor dikarenakan pada saat menghadapi ujian mereka akan merasa tertekan seperti memikirkan berapa banyak soal yang akan diujikan dan mereka juga memikirkan apakah akan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diujikan kepada mereka.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *sense of humor* memiliki peran dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pada saat menghadapi tantangan dalam perkuliahan. Humor juga memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kreativitas pada saat menghadapi situasi atau keadaan yang tidak pasti dan cenderung dianggap sebagai ancaman. Bagi mahasiswa yang kreatif *sense of humor* merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas yang digunakan dalam pemecahan masalah dan menghadapi suasana yang cenderung menekan pada saat diskusi diperkuliahan, menjawab pertanyaan dari dosen, berbicara didepan umum, mengerjakan soal ujian dan lain sebagainya.

Peran dosen juga tidak kalah pentingnya dalam pengembangan kreativitas mahasiswa. Dosen dituntut mempunyai inovasi-inovasi terbaru dalam

penyampaian materi diperkuliahan. Sehingga cara mengajar yang tidak monoton yang diselengi dengan humor mampu memberikan efek positif terhadap mahasiswa. Gomes (dalam Ratna, 2012) humor memang menimbulkan reflex tawa, dan tertawa yang merupakan obat terbaik untuk melawan perasaan cemas dan tertekan. *Sense of humor* merupakan cara dan solusi yang tepat untuk menghindari hal-hal yang terkesan negatif sehingga mampu merangsang mahasiswa untuk bersikap lebih kreatif.

Sumbangan efektif yang diberikan variabel *sense of humor* terhadap kreativitas mahasiswa sebesar 61,6% yang diperoleh dari $(0,785^2 \times 100)$. Sedangkan 38,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini, Amabile (dalam Nur'aeni, 2008) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. Seperti yang kita ketahui masing-masing mahasiswa mempunyai karakteristik kepribadian yang berbeda-beda. Hal ini berhubungan dengan disiplin diri, kemandirian, dan kesungguhan dalam menghadapi frustrasi. Faktor ini tentunya akan mempengaruhi mahasiswa dalam menghadapi masalah dengan menemukan ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

Mahasiswa yang memiliki kreativitas mampu membuat pola-pola baru berdasarkan prakarsanya sendiri menurut ide-ide yang terbentuk dalam kognitifnya sehingga dimungkinkan bagi mahasiswa tersebut mampu mengolah kata atau kalimat menjadi memiliki makna yang berbeda dari biasanya yang dapat mendatangkan kelucuan bagi yang mendengarnya. Hal itu dikarenakan dalam

menciptakan materi kelucuan tersebut, individu membutuhkan kemampuan dalam menangkap peristiwa ataupun *feedback* orang lain untuk dijadikan bahan kelucuannya. Individu tersebut juga perlu mengolah umpan yang didapatnya dari lingkungan dengan baik agar tercipta materi humor. Semakin original materi humornya semakin terdengar menyegarkan dan semakin membutuhkan kreativitas dalam menciptakan kata-kata yang mengundang tawa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Beraskan hasil pada penelitian mengenai Kreativitas Ditinjau dari *Sense of Humor* Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. $R_{xy} = 0,785$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,005$), menunjukan ada hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat *sense of humor* maka semakin tinggi pula kreativitas yang dimiliki mahasiswa.
2. *Sense of humor* memberikan sumbangan efektif sebesar 61,5% terhadap kreativitas. Sedangkan sisanya 38,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini.
3. Ada sebanyak 77,5% mahasiswa memiliki *sense of humor* tinggi dan 65% mahasiswa memiliki kreativitas tinggi

B. Saran

berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh, maka dengan ini penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Subjek Penelitian

Kepada subjek penelitian diharapkan dapat mempertahankan kreativitas yang dimilikinya yaitu dengan *sense of humor*. Melihat potensi

yang dimiliki hendaknya mahasiswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, karena kreativitas memerlukan latihan, kreativitas tidak akan bertambah bahkan bisa hilang jika tidak dilatih. Oleh sebab itu mahasiswa harus dapat mempertahankan dan mengembangkan *sense of humor* dengan sebaik-baiknya. Mahasiswa juga disarankan untuk mengembangkan kemampuan *sense of humor* dengan harapan untuk meningkatkan kepercayaan diri, rasa keingintahuan, fleksibilitas dalam berpikir, dan kemampuan *public speaking* sehingga mahasiswa mampu mengoptimalkan kreativitasnya.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya *sense of humor* dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak. Peran orang tua yang fleksibel yang diwujudkan dalam bentuk *sense of humor* pada saat berinteraksi dengan anak mampu membangun suasana yang nyaman dan memberikan respon yang positif, sehingga memicu obrolan yang menarik yang disertai canda dan tawa berupa humor yang mampu meningkatkan kreativitas. Anak dengan kreativitas tinggi, mereka mampu untuk membuat pola-pola baru berdasarkan prakasanya sendiri menurut ide-ide yang terbentuk dalam kognitifnya. Keluarga yang kreatif membuktikan bahwa humor menjadi salah satu faktor yang mampu meningkatkan kreativitas.

3. Bagi Pimpinan Fakultas

Dosen wajib mengetahui dan memberikan solusi yang tepat dalam menangani masalah yang sering muncul dalam perkuliahan. Terkadang cara mengajar yang monoton akan dianggap oleh mahasiswa hal membosankan sehingga solusi yang tepat sesekali menambahkan humor dengan tujuan mengurangi ketegangan dengan harapan mampu memicu mahasiswa lebih kembali berkonsentrasi dan rileks sehingga mahasiswa mampu mengaktualisasikan dirinya dalam menunjukkan kreativitasnya. Pihak kampus hendaknya memberikan kebijakan untuk menerapkan *sense of humor* kepada dosen, pegawai dan sivitas akademika dengan tujuan terjalannya kenyamanan dan memberikan emosi positif yang akan berdampak pada kreativitas, baik dalam lingkup kerja maupun lingkup kampus. Humor adalah cara kreatif untuk menghindari ketegangan dan solusi yang tepat untuk pemecahan masalah dan mengatasi situasi yang tidak menentu dan dapat menularkan emosi positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis berkaitan dengan kreativitas, dapat memperluas cakupan subyek penelitian dan variabel yang lainya seperti karakteristik kepribadian yang meliputi, disiplin diri, kemandirian dan kesungguhan dalam menghadapi frustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggun, Prameswari. (2009). Bakat ma Kreatif ? <http://.wordpress.com>
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi IV*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Belvins, Teresa L. (2010). *Humor in Therapy: Expectation, Sense of Humor, and Perceived Effectiveness*. Disertasi: Auburn University.
- Cahyono, R.T. & Iriani, N. L.N.H & Lestari, S. (2002). *Kecenderungan Somatisasi Ditinjau Dari Sense of Humor dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah*. Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi Indegenous. Vol.6. No.2.
- Chaplin, J. P. (2002). *Kamus Psikologi (Terjemahan Kartini Kartono)*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Fitriani, A., Munir, A. (2010). *Hubungan Rasa Humor dan Intelegensi dengan Kreativitas Verbal Siswa SMP Negeri di Kota Medan*. Jurnal. Vol. 2 No.1.
- Hadi, Sutrisno. (2001). *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartanti. (2008). *Apakah Selera Humor Menurunkan Stress? Sebuah Meta Analisis*. Jurnal Psikologi Indonesia. Vol.24. No.1.
- Hughes, L.W. (2008). *Sense of Humor and Psychological Capasities*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis. Vol.1. No.1.
- Indrawanto, Nugraha. (2008). *Hubungan antara Efikasi Diri dan Sense of Humor dengan Partisipasi Kerja Karyawan*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Jose, H., Parreira, P., Thorson, J.A., & Alwardt, D. (2007). *A factor analitic study of the multidimensional sense of humor scale with Portuguese sample*. North American Journal Psychology. <http://researchgate.net>
- Karimah, K.E. (2007). *Hubungan Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga dengan Motivasi Anak Di Sekolah*. eJurnal.Mahasiswa Universitas Padjadjaran. Vol.1. No.1.

- Latifa, Rena. (2006). *Adaptasi Alat Ukur Rasa Humor 'Multidimensional Sense of Humor Scale (Adaptasi, Uji Reliabilitas dan Validitas) Pada Kelompok Sampel Masyarakat Di Jobodetabek*. Jakarta: Tugas Akhir Pascasarjana Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- McGhee, P.E. (1987). *Using humor to boost creativity*. www.laughterremedy.com
- Mendatu, A. (2010). *Mengasah Sense of Humor*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Munandar, Utami. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2002). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nura'eni. (2008). *Ada apa dengan kreativitas ? tinjauan psikologi islam*. Jurnal Islam Madina. Vol.7. No.3.
- Papu, J. (2001). *Menumbuhkan Kreativitas Ditempat Kerja*. www.epsikologi.com/manajemen/kreativitas.htm.
- Parman, R. (2013). *Penyesuaian Diri Laki-laki dan Perempuan Dengan Mengendalikan Variabel Sense of Humor*. Jurnal Online Psikologi. Vol.1. No.2. <http://ejournal.umm.ac.id>.
- Rahmandji, D. (2007). *Sejarah, teori, jenis, dan fungsi humor*. Jurnal. Universitas Negeri Malang. Seni dan Desain Fakultas Sastra.
- Sagitasari, D. (2010). *Hubungan Antara Kreativitas dan Gaya Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP*. Skripsi. Yogyakarta: FMIPA, UNY.
- Satiadarma, M.P. & Waruwu, F.E. (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.

- Setiawan, Arwah. (1990). *Teori Humor*. Jakarta: Majalah
- Siti, Atsari. (2005). *Creative Intelligence: Membangkitkan Potensi Inovasi Dalam Diri dan Organisasi Anda*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharman. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Suryabrata, Sumadi. (2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyasa, P.T.Y.S. (2010). *Identifikasi Jenis Humor: Lucu, Lucu dan Lucu*. Proceeding Temu Ilmiah Nasional Psikologi. Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara Jakarta.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Whisonant, R. D. (1998). *The effect of humor on cognitive learning in a computer-based environment*. Disertation. Faculty of Virginia. (<http://jb-school.blogspot.com>)
- Yusuf, Syamsu. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN I

SKALA

Bandar Lampung, Agustus 2018

Kepada Yth

**Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan
Lampung**

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Dengan segala kesibukan rekan-rekan mahasiswa, perkenankanlah saya memohon sedikit waktu dari rekan-rekan untuk mengisi daftar pernyataan yang saya lampirkan.

Hasil dari pernyataan ini akan digunakan dalam rangka menyusun **tugas akhir (skripsi)** pada **Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama-agama Progam Studi Psikologi Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**, untuk itu saya mohon kesedian rekan-rekan untuk mengisi daftar pernyataan yang tersedia dengan sebenar-benarnya, sesuai dengan keadaan dan kondisi anda.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya yakin bahwa saya dapat membuat orang lain tertawa.				
2	Kadang-kadang saya berpikir tentang lelucon atau cerita-cerita lucu.				
3	Humor adalah cara yang kurang baik dalam menyelesaikan masalah.				
4	Saya suka lelucon apapun.				
5	Saya menghargai siapa saja yang dapat membangkitkan humor.				
6	Saya sulit mengatakan sesuatu dengan berbagai cara untuk membuat orang lain tertawa.				
7	Saya lebih mudah menyelesaikan tugas-tugas sulit bila bertemu dengan orang-orang yang humoris.				
8	Humor dapat membuat saya menyelesaikan masalah.				
9	Saya tidak suka pelawak.				
10	Penyelesaian masalah dengan menggunakan humor adalah cara paling luwes untuk beradaptasi.				
11	Saya bisa mengurangi stress dengan humor.				
12	Saya tidak mengoleksi <i>joke-joke</i> humor untuk pergaulan saya.				
13	Orang lain menilai bahwa saya sering melucu.				
14	Saya mampu beradaptasi pada banyak situasi dengan menggunakan humor saya.				

15	Mencoba menyelesaikan masalah dengan humor adalah sungguh bodoh.				
16	Saya merasa terhormat sebagai salah satu seorang yang humoris di antara teman-teman.				
17	Humor mampu membuat saya senang.				
18	Saya cenderung menghindar dari orang-orang yang melucu.				
19	Saya mampu mengurangi situasi yang tegang dengan mengatakan sesuatu yang lucu.				
20	Orang menilai bahwa saya adalah humoris.				
21	Humor bisa membuat saya sumpek.				
22	Saya tidak mudah lelah jika mengerjakan sesuatu dengan humor.				
23	Saya menggunakan humor untuk memikat perhatian teman-teman.				
24	Memanggil seseorang dengan sebutan pelawak merupakan penghinaan yang nyata.				
25	Kepandaian berbicara saya membuat orang lain tertawa.				
26	Saya benci pada orang yang melucu.				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Apabila menghadapi masalah dalam mengerjakan soal saya akan berdiskusi dengan teman atau dosen untuk mendapatkan jalan keluar.				
2	Saya mengalami kesulitan ketika menyelesaikan banyak masalah sekaligus				
3	Saya merasa cemas mengungkapkan ide – ide saya dalam sebuah diskusi.				
4	Saya segera menjawab bila diberi pertanyaan oleh dosen.				
5	Dalam forum diskusi, saya aktif mengemukakan pendapat atau ide yang saya miliki.				
6	Saya merasa tidak mempunyai kemampuan untuk membantu teman.				
7	Saya suka mengutip kata – kata bijak dari orang lain.				
8	Saya senang memikirkan cara – cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.				
9	Saya merasa lambat menyelesaikan masalah dengan ide-ide yang saya miliki				
10	Saya cenderung diam bila mendengar pernyataan baru dibandingkan untuk bertanya.				
11	Bila menghadapi masalah yang rumit saya akan menghindarinya.				
12	Saya lebih suka mengikuti prosedur yang telah ditetapkan daripada membuat prosedur baru.				

13	Saya lebih suka mengikuti hal-hal yang dilakukan orang lain				
14	Saya sulit menyimpulkan berbagai hal				
15	Saya selalu menggunakan cara yang sama untuk menyelesaikan suatu persoalan				
16	Saya tidak suka mencontek saat ujian.				
17	Saya senang merangkum penjelasan dosen maupun dari buku yang saya baca.				
18	Saya takut ide yang saya utarakan tidak sesuai dengan orang lain				
19	Saya bertanya untuk memperjelas informasi yang saya dapat dari dosen.				
20	Saya merasa kecewa ketika gagal menemukan atau mengutarakan ide baru				
21	Saya berani mengeluarkan banyak argument dalam menjawab pertanyaan dari dosen				
22	Saya akan bertanya bila mendengar pernyataan baru.				
23	Bila ada masalah saya akan mencari penyebab utamanya				
24	Saya senang menciptakan suatu yang baru				
25	Bila mengalami kesulitan saya kurang mampu berpikir kreatif				
26	Saya tergolong mahasiswa yang pendiam ketika berdiskusi.				
27	Sesekali saya mencontek ketika ujian				



IDENTITAS RESPONDEN

Prodi dan Kelas : Usia :
Suku Bangsa : Jenis Kelamin : (L/ P)

SKALA I

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah masing-masing pernyataan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan sejujur-jujurnya tanpa dipengaruhi oleh siapapun, karena semua jawaban dianggap benar selama itu mencerminkan diri anda.
2. Pastikan jangan sampai ada yang terlewat.
3. Pilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang telah tersedia dengan memberikan tanda checklist (✓) pada pilihan yang sesuai dengan keadaan diri Anda.
4. Pilih jawaban yang tersedia diantaranya adalah:
SS : apabila Anda **SANGAT SESUAI** dengan pernyataan tersebut
S : apabila Anda **SESUAI** dengan pernyataan tersebut
TS : apabila Anda **TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
STS: apabila Anda **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
5. Jika anda ingin mengganti jawaban, berilah tanda (=) pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang lebih sesuai dengan diri Anda.

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
----	------------	----	---	----	-----

1	Saya suka orang yang selalu tersenyum	√			
2	Saya tahu bagaimana menghibur orang lain		√		

6. Jawaban anda akan kami jamin kerahasiaanya.
7. Terima kasih atas perhatian dan kerjasam Anda.



IDENTITAS RESPONDEN

Prodi dan Kelas : Usia :

Suku Bangsa : Jenis Kelamin : (L / P)

SKALA II

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah masing-masing pernyataan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan sejujur-jujurnya tanpa dipengaruhi oleh siapapun, karena semua jawaban dianggap benar selama itu mencerminkan diri anda.
2. Pastikan jangan sampai ada yang terlewat.
3. Pilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang telah tersedia dengan memberikan tanda checklist (✓) pada pilihan yang sesuai dengan keadaan diri Anda.
4. Pilih jawaban yang tersedia diantaranya adalah:
SS : apabila Anda **SANGAT SESUAI** dengan pernyataan tersebut
S : apabila Anda **SESUAI** dengan pernyataan tersebut
TS : apabila Anda **TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
STS: apabila Anda **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
5. Jika anda ingin mengganti jawaban, berilah tanda (=) pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang lebih sesuai dengan diri Anda.

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka orang yang selalu tersenyum	√			
2	Saya tahu bagaimana menghibur orang lain		√		

6. Jawaban anda akan kami jamin kerahasiaanya.
7. Terima kasih atas perhatian dan kerjasam Anda.

LAMPIRAN II
DATA UJI COBA

TABEL
HASIL UJI COBA KREATIVITAS

No	Subjek	No Aitem																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1		4	3	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
2		3	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3
3		3	4	13	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3
4		3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3
5		3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
6		3	3	3	1	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2
7		3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3
8		3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	1	3	3	4	3	4	4	3	4	2
9		4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4
10		3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2
11		3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2
12		4	4	3	3	4	3	2	2	1	3	1	3	3	3	4	2	4	4	3	1	3
13		4	3	4	3	1	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	1	3	3	4	3	1
14		4	3	3	4	1	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1
15		3	4	4	3	1	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	1	3	4	4	3	1
16		4	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	4	3	1
17		4	4	3	3	1	4	3	1	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1
18		4	4	4	3	4	4	3	1	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3
19		4	3	4	1	1	4	3	1	4	3	1	3	1	2	4	1	3	1	1	3	2
20		3	3	1	4	1	4	3	3	3	1	2	4	3	2	3	4	4	4	3	1	1
21		4	3	3	3	1	4	3	3	1	3	1	3	3	3	3	4	4	4	3	1	1
22		4	3	3	3	3	4	3	1	1	1	4	4	1	1	3	3	4	4	1	3	1
23		4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
24		4	3	3	3	1	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4
25		4	3	3	4	3	4	2	1	2	3	2	3	1	3	4	3	4	4	1	3	1
26		3	3	3	3	4	4	3	3	1	1	3	3	4	2	4	1	3	3	4	3	2
27		3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	1	3	4	3
28		4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3
29		4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	1
30		4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	1
31		3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	1	3	4	1	4	3	1	4	2
32		4	1	3	4	3	3	3	4	4	4	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	2
33		4	3	4	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
34		2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
35		3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
35		4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3
37		4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3
38		3	4	3	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3
39		3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3
40		3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4

22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	1	4	4	4	1	3	3	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2
3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3
3	4	3	4	4	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	4
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4
4	1	4	4	1	2	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3
1	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3
1	4	1	4	3	4	3	1	3	3	3	4	3	1	3	3	1	1	3
2	3	3	3	4	4	4	3	4	1	3	4	1	4	4	1	4	3	4
4	3	4	3	4	4	2	4	3	1	1	4	4	1	4	4	4	4	3
3	4	3	3	3	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	3	1	4
1	4	1	4	3	1	3	1	3	1	1	1	1	2	4	3	1	1	4
2	4	3	3	3	1	1	3	4	2	3	3	1	3	3	3	4	3	4
4	4	3	4	1	1	1	4	3	2	3	3	1	1	3	1	3	4	4
2	4	3	3	3	1	1	2	4	2	3	3	1	1	3	2	1	2	4
2	4	3	4	3	1	1	1	4	2	3	3	1	1	3	2	3	1	3
2	4	3	3	4	1	3	3	1	2	3	3	4	1	3	3	4	3	3
3	4	1	4	1	1	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2
1	4	3	3	3	3	1	3	2	2	1	3	3	3	1	3	3	3	2
3	4	3	4	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	3	1	4	3	2
1	4	3	4	3	1	1	4	1	2	1	1	4	3	1	1	3	4	2
3	4	3	4	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3
3	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3
4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
3	4	1	4	3	2	1	1	1	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3
3	3	3	4	3	2	1	4	1	2	1	3	4	1	1	1	1	4	3
1	3	3	1	4	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3
1	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	4	4	2	4	3	3	3	3
2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4
1	3	2	1	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4
4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	1	4	3	4
3	4	1	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	1	4	4	3	3	4
3	1	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
3	3	1	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	3	3	4	4	3	4
4	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4	4	3	3	4
4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	4	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3
4	3	4	3	4	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2

LAMPIRAN III
HASIL DATA PENELITIAN

No	Kreativitas	<i>Sense of Humor</i>
1	83	89
2	100	88
3	89	95
4	86	89
5	90	85
6	90	84
7	87	81
8	75	83
9	91	91
10	88	86
11	85	88
12	55	69
13	72	86
14	69	77
15	64	72
16	65	69
17	71	87
18	82	87
19	58	70
20	57	69
21	58	83
22	52	53
23	89	89
24	90	86
25	58	65
26	63	88
27	80	83
28	83	81
29	93	88
30	89	85
31	84	83
32	88	82
33	82	86
34	93	83
35	94	87
35	92	92
37	91	90
38	86	92
39	92	94
40	92	96

LAMPIRAN IV
HASIL UJI RELIABILITAS
DAN UJI VALIDITAS

HASIL UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS SKALA
KREATIVITAS

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	120.5000	181.282	-.285	.831
VAR00002	120.7250	176.307	.042	.825
VAR00003	120.5500	171.279	.070	.835
VAR00004	120.8250	177.430	-.034	.828
VAR00005	121.1750	166.404	.315	.820
VAR00006	120.2750	177.948	-.068	.826
VAR00007	120.9500	170.972	.419	.819
VAR00008	121.0000	163.231	.555	.813
VAR00009	120.6750	160.276	.676	.809
VAR00010	120.8500	168.644	.316	.820
VAR00011	121.0000	164.718	.507	.814
VAR00012	120.7250	178.256	-.073	.829
VAR00013	120.7500	167.577	.385	.818
VAR00014	120.9000	167.374	.488	.816
VAR00015	120.4500	177.587	-.038	.826
VAR00016	121.0250	168.281	.284	.821
VAR00017	120.5500	180.305	-.238	.829
VAR00018	120.5500	176.562	.011	.827
VAR00019	120.7500	167.577	.385	.818
VAR00020	120.6750	165.456	.525	.814
VAR00021	121.6000	160.913	.570	.811
VAR00022	121.3250	166.635	.355	.818
VAR00023	120.5250	184.051	-.324	.836
VAR00024	121.1500	170.900	.241	.822
VAR00025	120.5750	179.840	-.149	.831
VAR00026	120.7250	167.999	.363	.818
VAR00027	121.4500	163.023	.412	.816
VAR00028	121.0750	154.840	.687	.805
VAR00029	121.0250	166.589	.356	.818
VAR00030	120.9500	159.690	.632	.809
VAR00031	121.5500	168.305	.337	.819
VAR00032	121.3000	162.933	.583	.812
VAR00033	120.6750	165.456	.525	.814
VAR00034	121.0500	168.356	.294	.820
VAR00035	121.5750	167.738	.284	.821
VAR00036	120.8250	163.892	.511	.814
VAR00037	121.0750	166.328	.367	.818
VAR00038	120.8750	168.420	.342	.819
VAR00039	121.0250	166.589	.356	.818
VAR00040	120.7500	173.577	.164	.823

LAMPIRAN V
HASIL UJI NORMALITAS

HASIL UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		sesnseofhumor	kreativitas
N		40	40
Normal Parameters ^a	Mean	83.2750	80.1500
	Std. Deviation	8.99284	13.31772
Most Extreme Differences	Absolute	.213	.205
	Positive	.091	.124
	Negative	-.213	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		1.346	1.298
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053	.069
a. Test distribution is Normal.			

LAMPIRAN VI
HASIL UJI LINIERITAS

HASIL UJI LINIERITAS

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
keativitas * sesnseofhumor	40	100.0%	0	.0%	40	100.0%

keativitas * sesnseofhumor

Report

keativitas

sesnseofhumor	Mean	N	Std. Deviation	Sum	Minimum	Maximum	Range
53	52.0000	1	.	52.00	52.00	52.00	.00
65	58.0000	1	.	58.00	58.00	58.00	.00
69	59.0000	3	5.29150	177.00	55.00	65.00	10.00
70	58.0000	1	.	58.00	58.00	58.00	.00
72	64.0000	1	.	64.00	64.00	64.00	.00
77	69.0000	1	.	69.00	69.00	69.00	.00
81	85.0000	2	2.82843	170.00	83.00	87.00	4.00
82	88.0000	1	.	88.00	88.00	88.00	.00
83	78.0000	5	12.98075	390.00	58.00	93.00	35.00
84	90.0000	1	.	90.00	90.00	90.00	.00
85	89.5000	2	.70711	179.00	89.00	90.00	1.00
86	83.0000	4	8.08290	332.00	72.00	90.00	18.00
87	82.3333	3	11.50362	247.00	71.00	94.00	23.00
88	85.2500	4	16.04940	341.00	63.00	100.00	37.00
89	86.0000	3	3.00000	258.00	83.00	89.00	6.00
90	91.0000	1	.	91.00	91.00	91.00	.00
91	91.0000	1	.	91.00	91.00	91.00	.00
92	89.0000	2	4.24264	178.00	86.00	92.00	6.00
94	92.0000	1	.	92.00	92.00	92.00	.00
95	89.0000	1	.	89.00	89.00	89.00	.00
96	92.0000	1	.	92.00	92.00	92.00	.00
Total	80.1500	40	13.31772	3206.00	52.00	100.00	48.00

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas * Sense of Humor	Between Groups	(Combined)	4909.183	20	245.459	2.323	.036
		Linearity	4257.314	1	4257.314	40.285	.000
		Deviation from Linearity	651.870	19	34.309	.325	.991
	Within Groups		2007.917	19	105.680		
	Total		6917.100	39			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kreativitas * sense of humor	.785	.615	.842	.710

LAMPIRAN VII
KORELASI PRODUCT MOMENT

HASIL KORELASI PRODUCT MOMENT

Corelations

Correlations		
	Sesnseofhumor	kreativitas
Sesnseof Humor	Pearson Correlation	.785**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Kreativitas	Pearson Correlation	.785**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40

LAMPIRAN VIII
STATISTIK DESKRIPTIF

STATISTIK DESKRIPTIF

DESCRIPTIVES VARIABLES=KREATIVITAS SENSE OF HUMOR
/STATISTICS=MEAN STDDEV RANGE MIN MAX.

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas	40	48.00	52.00	100.00	80.1500	13.31772
Sense Of Humor	40	43.00	53.00	96.00	83.2750	8.99284
Valid N (listwise)	40					

Frequencies

Statistics

	VAR00001	VAR00002
N Valid	40	40
Missing	0	0
Mean	80.1500	83.2750
Median	85.5000	86.0000
Std. Deviation	13.31772	8.99284
Range	48.00	43.00
Minimum	52.00	53.00
Maximum	100.00	96.00

Frequency Table

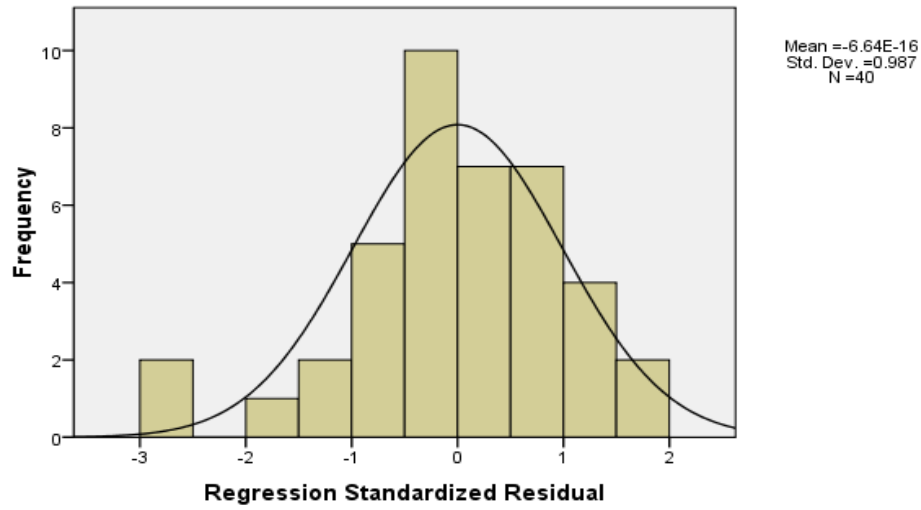
Kreativitas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52	1	2.5	2.5	2.5
	55	1	2.5	2.5	5.0
	57	1	2.5	2.5	7.5
	58	3	7.5	7.5	15.0
	63	1	2.5	2.5	17.5
	64	1	2.5	2.5	20.0
	65	1	2.5	2.5	22.5
	69	1	2.5	2.5	25.0
	71	1	2.5	2.5	27.5
	72	1	2.5	2.5	30.0
	75	1	2.5	2.5	32.5
	80	1	2.5	2.5	35.0
	82	2	5.0	5.0	40.0
	83	2	5.0	5.0	45.0
	84	1	2.5	2.5	47.5
	85	1	2.5	2.5	50.0
	86	2	5.0	5.0	55.0
	87	1	2.5	2.5	57.5
	88	2	5.0	5.0	62.5
	89	3	7.5	7.5	70.0
	90	3	7.5	7.5	77.5
	91	2	5.0	5.0	82.5
	92	3	7.5	7.5	90.0
	93	2	5.0	5.0	95.0
	94	1	2.5	2.5	97.5
	100	1	2.5	2.5	100.0
	Total		40	100.0	100.0

Sense Of Humor

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	53	1	2.5	2.5	2.5
	65	1	2.5	2.5	5.0
	69	3	7.5	7.5	12.5
	70	1	2.5	2.5	15.0
	72	1	2.5	2.5	17.5
	77	1	2.5	2.5	20.0
	81	2	5.0	5.0	25.0
	82	1	2.5	2.5	27.5
	83	5	12.5	12.5	40.0
	84	1	2.5	2.5	42.5
	85	2	5.0	5.0	47.5
	86	4	10.0	10.0	57.5
	87	3	7.5	7.5	65.0
	88	4	10.0	10.0	75.0
	89	3	7.5	7.5	82.5
	90	1	2.5	2.5	85.0
	91	1	2.5	2.5	87.5
	92	2	5.0	5.0	92.5
	94	1	2.5	2.5	95.0
	95	1	2.5	2.5	97.5
	96	1	2.5	2.5	100.0
Total		40	100.0	100.0	

Histogram

Dependent Variable: Kreativitas



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: Kreativitas

